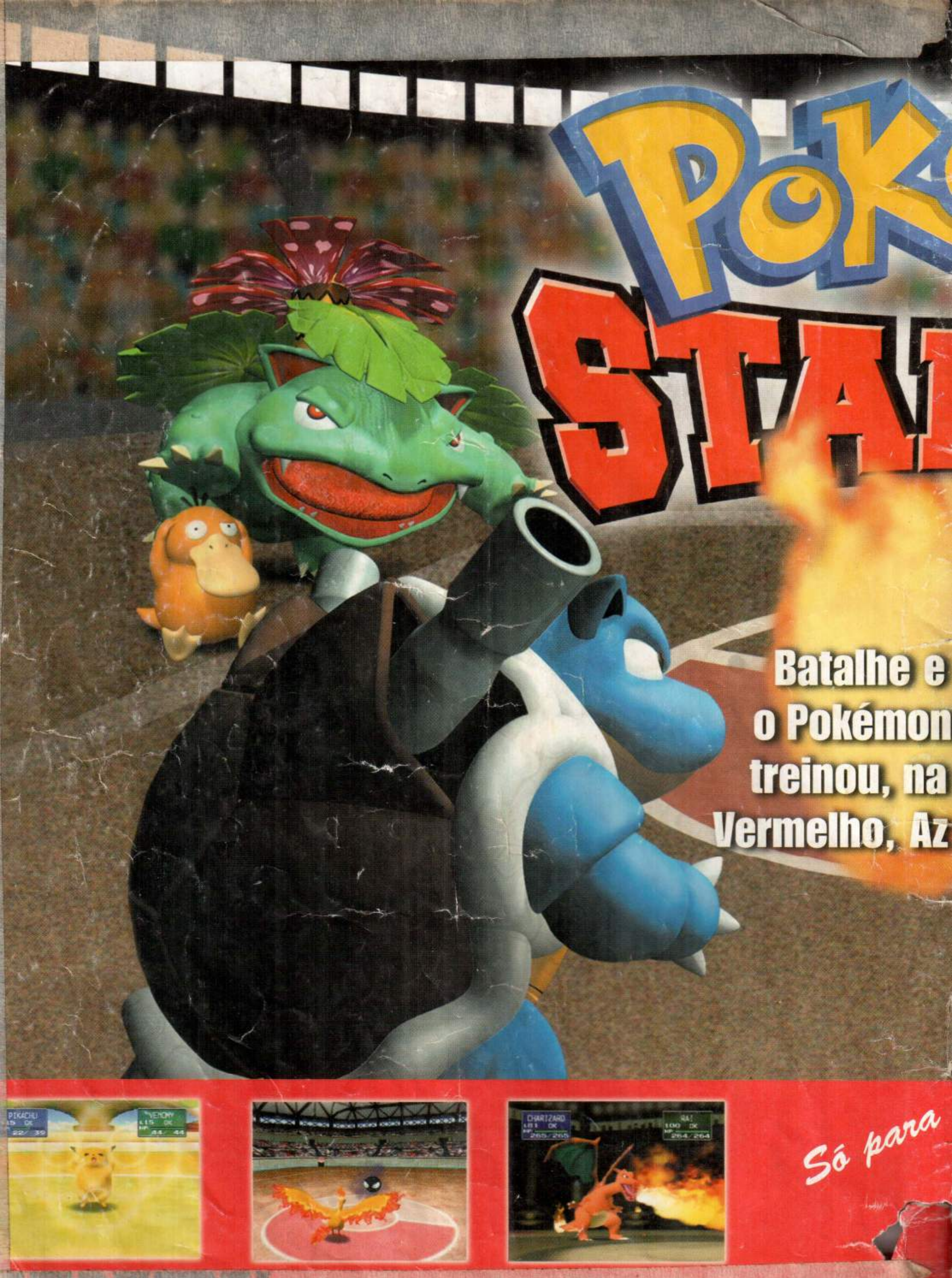


ZELDA DX: A ÚLTIMA PARTE DO DETONADO PARA VOCÊ!
www.nintendoworld.com.br
CONRAD EDITORA
Nintendo®
WORLD
THE LEGEND OF
ZELDA:
MAJORA'S MASK
LINK SALVA O MUNDO DA DESTRUIÇÃO
POKéMON
GOLD/SILVER TOTAL!
ESTRATÉGIA COMPLETA ATÉ O FIM
007:
THE WORLD IS NOT ENOUGH
JAMES BOND ESTÁ DE VOLTA!
nº 26
outubro 2000
R$ 4,90
ISSN 1516-1892
PERFECT DARK · GBC
TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION
MEGA MAN


Batalhe e
o Pokémon
treinou, na
Vermelho, Az
Só para


ÉMON™
DIUM
m 3D com
que você
s versões
ul e Amarelo.
Inclui
N64 Transfer Pak™
e guia de jogo em Português
Designed para
N64 Transfer Pak™
1-4 Jogadores/Simultâneos
RECOMENDADO PARA
LIVRE
TODAS AS IDADES
NINTENDO 64®
Nintendo®
by gradiente

EDITORIAL

O leitor da Nintendo World tem uma vantagem que os leitores de nenhuma outra revista de games tem: o elemento surpresa. No mês passado já surpreendemos com uma edição especial com cem páginas, cheias de matérias caprichadas. Já neste mês, a novidade é em dose dupla: duas capas diferentes. Somos a primeira revista de games brasileira a lançar uma mesma edição com duas capas, e assim dar a chance ao leitor de escolher sua preferida. Para quem curte ação e aventura, Zelda. Para quem é fã de Pokémon, os novos games Gold e Silver. E, de presente, dois pôsteres tamanho família (um em cada edição) para decorar seu quarto. Diga lá: qual outra revista de games deu uma opção dessas para você?

E vamos aos destaques. Primeiro, a estratégia de Pokémon Versão Gold e Versão Silver, os games mais vendidos no Japão no ano passado e que, muito provavelmente, serão os mais vendidos de toda a história. Além do passo a passo, a NW tem o orgulho de apresentar, pela primeira vez no Brasil, a lista com os nomes oficiais dos cem novos Pokémon. Cortesia de nosso incansável piloto Eric Araki, que passou uma semana em claro detonando os dois jogos antes de todo mundo e coletando as informações mais importantes. Melhor que isso, só se jogarmos para você.

E Zelda: Majora's Mask? Eu, você, seu amigo e toda a redação estamos esperando esse game há tempos, afinal, ele é a sequência do mais que perfeito Ocarina of Time. Mais uma vez na frente, publicamos oito páginas de informações exclusivas para você ficar ainda mais na vontade.

Para fechar, gostaríamos de agradecer todas as cartas, telefonemas e e-mails que recebemos com mensagens de parabéns pelo nosso segundo aniversário. Que a edição 25 arrebentou a boca do balão, você já nos disse. Agora, vamos continuar batalhando para sempre manter a mesma qualidade. Valeu, e até a próxima!

Pablo Miyazawa



A NW 26 tem Pokémon na capa...



... e Zelda também. Qual a sua preferida?

Nintendo® WORLD

EDITOR-CHEFE
Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

EDITOR-ASSISTENTE
Pablo Miyazawa

REDAÇÃO
Renato Siqueira

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Leonardo Nery Protti (Chefe de Arte)
Alexandre Linares (web)
André Mesquita (web)

REVISÃO
Sandra Martha Dolinsky

COLABORADORES
Alessandro Castiglioni, Cassiano Barbosa, Cleiton Campos, Eric Araki, Plinio Damasceno, Ricardo Matsumoto, Rogerio Motoda

COORDENADOR DE PRODUÇÃO
Ed Wilson Dias

SUPORTE TÉCNICO
William Domingos

ATENDIMENTO AO LEITOR E ASSINANTES
Fabiola Barcellos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (11) 3865-4949
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.

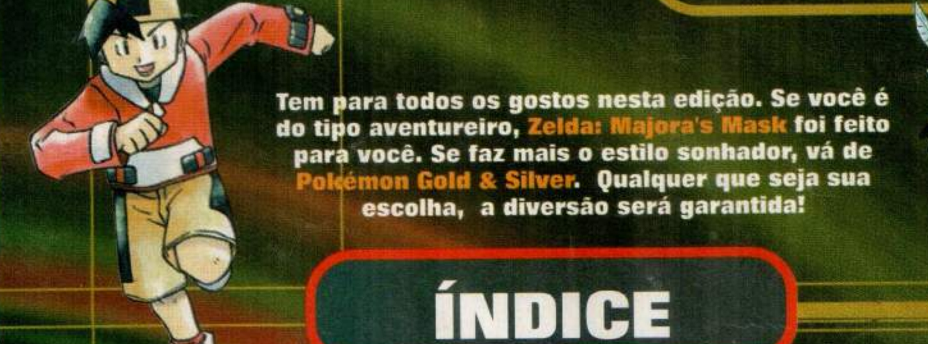
Rua Maracai, 185 - Aclimação
CEP: 01534-030 - São Paulo/SP
Fone: (11) 279-9355
Fax: (11) 3341-7752
conrad-editora@uol.com.br

Diretores
André Forastieri e
Rogério de Campos

Administração e Finanças
Diretora
Cristiane Monti

ASSISTENTE ADMINISTRATIVA
Solange Reis

Fotolitos Open Press
Impressão PLURAL
Distribuição DINAP



Tem para todos os gostos nesta edição. Se você é do tipo aventureiro, **Zelda: Majora's Mask** foi feito para você. Se faz mais o estilo sonhador, vá de **Pokémon Gold & Silver**. Qualquer que seja sua escolha, a diversão será garantida!

ÍNDICE

FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE – DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) 814-8044

BIT – ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 279-9355
Cartas: Rua Maracaí, 185 – Aclimação, São Paulo/SP – CEP: 01534-030
e-mail: redacao@nintendoworld.com.br
sugestões: classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS, ATENDIMENTO AO LEITOR E ASSINANTES
(11) 279-9355
Fax: (11) 3341-7752
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

WEB
Website Nintendo World: www.nintendoworld.com.br
Website Nintendo do Brasil: www.nintendo.com.br

Nosso rígido critério de avaliação

Gráficos – É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
Jogabilidade – É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
Som – São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão – É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Replay – É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um destes quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós da Nintendo World achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e divídos por dez. Entendeu ou não?



JOANNA DARK VOLTOU

PERFECT DARK™

O FUTURO ESTÁ

Conheça quais games estão confirmados e quais são apenas espe

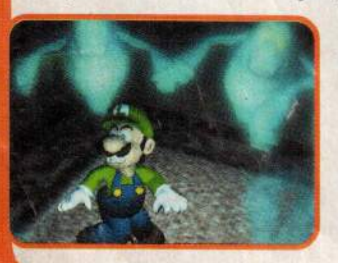
Após a exibição oficial do Nintendo GameCube e do Game Boy Advance na feira japonesa Space World, em agosto, iniciaram-se as especulações sobre quais seriam os games lançados para os futuros consoles.
No lado do portátil, as coisas estão mais bem confirmadas, já que uma enorme lista de títulos havia sido anunciada previamente, entre eles, versões de Mario Kart e F-Zero.
Já no caso do GameCube, o futuro ainda está bastante indefinido. Além das declarações de algumas Softhouses, que estão garantindo presença na produção do console, a única referência que temos é o vídeo demonstrativo exibido na abertura da Space World, que já foi o suficiente para deixar todo o mundo bastante animado. Além das cenas das principais franquias da Nintendo, como The Legend of Zelda, Super Mario e Pokémon, houve algumas surpresas que deram muito o que falar, como a aparição de Luigi (que a Nintendo garante ser apenas uma demonstração das capacidades do console), Wave Race (o simulador de jet-ski), Perfect Dark e Metroid.
Peter Main, da Nintendo of America, já garantiu que a listagem dos games do Cube será revelada apenas na E3 do ano que vem, que acontece em maio. Uma estratégia bem lógica, já que a empresa não pretende entregar o ouro para o bandido antes do tempo. Para você não ter de esperar até lá, reunimos nessas duas páginas algumas sugestões de possíveis games e o que está quase confirmado oficialmente. Lembre-se que nem tudo é 100% garantido e que muita coisa poderá mudar até o lançamento do GameCube, em julho de 2001 (no Japão).
Nota do editor: a Nintendo anunciou oficialmente a abreviação do nome do novo console. O Nintendinho era o NES, o Super Nintendo era o SNES e o Nintendo 64 ficou N64, muito lógico que o GameCube também ganhasse sua sigla: NGC. E é assim que adotaremos aqui também.





Super Mario 128/Luigi's Mansion (Nintendo)

Uma mansão, fantasmas, escuridão... e Luigi. Essa foi a aparição mais surpreendente do vídeo demonstrativo exibido na Space World. Apesar da Nintendo afirmar que aquilo é apenas uma demonstração das capacidades do console, ninguém acredita que aquela cena não vá fazer parte de um futuro game de Mario e sua turma. Shigeru Miyamoto sempre comentou que a presença de Luigi nos games havia sido menor do que eles gostariam (ele deveria estar em Mario 64, mas ficou de fora por falta de espaço). Talvez por causa dessas injustiças, ele tenha reaparecido em grande estilo bem na estréia do Cube.
Ninguém tem dúvidas que o NGC irá estrear com um game Mario, mas desta vez espera-se que Luigi tenha uma participação maior, sendo inclusive um personagem selecionável. O outro momento do vídeo, que mostrava 128 Marios brincando com cubos, só nos faz sonhar com tudo o que o futuro game irá apresentar. Foi apenas uma demonstração, mas já estamos otimistas.





The Legend of Zelda (Nintendo)

Nenhuma confirmação ou certeza: somente quinze segundos de aparição em vídeo na Space World, mas que já serviram para deixar muita gente sonhando acordada. Zelda para o NGC ainda não é uma realidade, mas é quase uma certeza. Afinal, a Nintendo não teria criado uma animação tão detalhada se não pretendesse criar um game em cima dele. O visual dos personagens está perfeito, assim como os efeitos de luz, a movimentação dos elementos e a trilha sonora. E ao sabermos que Miyamoto e equipe estarão por trás do projeto, podemos esperar tudo.





Wave Race (NST)

A aparição de Wave Race na Space World foi curtinha, mas impressionou: jet-skis voando sobre rampas em alta velocidade, por cima dos melhores gráficos de água já vistos (desde Wave Race para o N64). A Nintendo já confirmou a produção da seqüência do game para o novo console, que será desenvolvido pela Nintendo Software Technology, mesma First-Party que produziu Ridge Racer 64.

PRÓXIMO

culação para o GBA e o Nintendo GameCube



Metroid (Retro Studios)

Você passou mais de cinco anos esperando jogar Metroid no N64 e nada aconteceu. Agora, é garantido que Samus Aran fará seu retorno triunfal a um console Nintendo, só que no GameCube. Se causou tanto impacto pelos poucos segundos que apareceu no vídeo, imagine quando as primeiras telinhas começarem a surgir?

Quem desenvolverá o projeto é a Retro Studios, uma das Second-parties americanas da Nintendo. Metroid é uma das séries mais respeitadas e cultuadas dos games e merece um game caprichado. Vamos ver se a espera terá valido a pena.





Resident Evil Zero (Capcom)

Resident Evil Zero não é novidade para os leitores da NW, mas talvez você não saiba que a Capcom decidiu produzir o game não para o N64, mas sim para o GameCube. Assim que o console foi anunciado, o cancelamento do game para o N64 foi dado como defintivo. Assim, a Capcom encerrou a produção e começou a desenvolver para o NGC, usando os mesmos cenários e personagens do projeto anterior.

A história rola muitos anos antes de RE2 (lançado no ano passado) e mostra a origem dos problemas com zumbis na cidade de Raccoon City. Se RE2 para o 64 já deixou muita gente embasbacada, você consegue imaginar como será um game exclusivo do GameCube?

E tem mais! Muito mais!

Alguns dos games abaixo ainda nem saíram do papel e talvez até nem sejam lançados, mas rumores muito fortes apontam que eles podem virar realidade no GameCube.

The Thing (Konami)

A Universal Interactive e a Konami anunciaram uma parceria para produzir games para todos os consoles de próxima geração. Um dos projetos é The Thing, baseado no clássico filme de ficção científica.

Jurassic Park III (Konami)

O filme nem surgiu nos cinemas e o projeto do game já vai de vento em popa. Ação tridimensional em primeira pessoa e montes e montes de dinos.

Crash Bandicoot (Konami)

Mas Crash não é um mascote exclusivo da Sony? Aí que está, era. O acordo Universal/Konami garantiu a presença de games do bichão para o NGC e o GBA.

Superman (Infogrames)

A Infogrames obteve os direitos de lançar games do Homem de Aço para consoles de próxima geração, e nessa se inclui o NGC. Tá certo que se lembrarmos do game de N64 (um dos piores da história), nem dá para se animar muito. Mas a Infogrames garantiu que o Super não cairá em desgraça mais uma vez.

Picassio (Promothean Designs)

O enredo é original: você é um ladrão de obras de arte, num game em primeira pessoa que mistura ação, estratégia e sabotagem.

Thunder Rally (Retro Studios)

Um bom game de corrida, cheio de lama, buraqueira e carrões, não poderia faltar. Além deste, a Retro está desevolvendo o novo Metroid e mais três games: um de esportes, um de ação e um de RPG.

Too Human (Silicon Knights)

Este estava previsto para o Playstation, mas como a Nintendo comprou o passe da Silicon Knights, o projeto passou a ser exclusivo para o NGC. Com a evolução, o ser humano deu espaço a uma criatura meio homem, meio máquina. O resto, é história.



Thornado (Factor 5)

Ambientes futuristas, alienígenas e pancadaria, neste tiroteio tridimensional no estilo da série Turrican, cortesia da empresa que desenvolveu Rogue Squadron.

Saffire (Saffire)

Ação/aventura com heróis da mitologia e outros personagens baseados nos deuses gregos do Olimpo, tudo com muitos golpes místicos, armas e combos.

Pablo Miyazawa

QUESTIOMARIO

2000 passou voando e já estamos "quase" em 2001. Sua Nintendo World completou dois anos de vida, sempre dando as melhores informações, as dicas mais quentes e, claro, os prêmios mais caprichados. Quem sabe agora não é a sua vez de levar para casa um Game Boy Color com cartucho? Então não fique aí paradão. Para concorrer, basta responder às cinco perguntas sobre Perfect Dark (N64), que definitivamente dispensa qualquer comentário. Se você jogou o game e leu as últimas edições da Nintendo World, vai tirar de letra. Mande quantas cartas quiser até o dia 30 de novembro, mas não se esqueça de escrever por fora do envelope "Questiomario Perfect Dark". Mande ver e boa sorte! E na próxima edição, o nome do vencedor do Questiomario Pokémon Stadium!

QUESTIOMARIO PERFECT DARK
REVISTA NINTENDO WORLD
Caixa Postal 15.018
CEP: 01599-970
São Paulo/SP

1. Qual o nome do alienígena que acompanha Joanna em certas fases?

2. Cassandra possui a chave para as áreas restritas na primeira fase. Onde ela guarda essa chave?

3. Qual a cor do taxi que aparece na fase Chicago?

4. Quantos pilares é preciso marcar com ampliadores de alvo (Target Amplifiers) na última fase?

5. DY357-LX, AR34, RC-P120 e THX 1138: qual a única dessas quatro siglas que não é uma arma do jogo?

NOSSO CARTUCHO DE OURO

Novo Zelda será lançado em versão especial também no Brasil

O Brasil pode não ter trazido nenhuma medalha de ouro das Olimpíadas, mas pelo menos na área dos games temos boas notícias. Está mais do que confirmado: o cartucho The Legend of Zelda: Majora's Mask também será lançado em versão dourada no Brasil. Aproveite a alegria e corra para conferir nossa matéria especial sobre o jogo, na página 24!

MARIO FAZ PAPELÃO

RPG para N64 é adiado para 2001

Mais fofo do que nunca

Paper Mario, o superaguardado RPG estrelado por Mario e sua turma, teve seu lançamento no ocidente adiado para o primeiro trimestre de 2001. O nome do jogo vem do estilo dos gráficos, que faz todos os personagens e cenários parecerem feitos de papel. No Japão, o game foi lançado com o nome Mario Story, e fez um sucesso considerável. Se até hoje você sente falta de um bom RPG no console, vale a pena esperar um pouco mais por este aqui.

GAME BOY NO ESCURO

Infogrames recria Alone in the Dark



Dê uma olhada nas imagens acima. São de um game de N64, certo? Errado! São as telinhas de Alone in The Dark para Game Boy Color. Esse resultado impressionante é mérito da Infogrames, que está produzindo o game às escondidas e, pelo visto, está caprichando no trabalho. Se você não se lembra, Alone in the Dark é um game de terror em três dimensões que virou um clássico absoluto nos computadores. Só nos resta torcer para que a qualidade da versão para Game Boy não fique só na promessa.

POKéMON CRYSTAL VEM PARA O NATAL

Versão traz nova treinadora

Pokémon Gold & Silver já foi lançado em todo o planeta, mas os japoneses, sempre eles, já estão prestes a curtir uma novíssima versão do game. Pokémon Crystal será lançado por lá no dia 14 de dezembro, exatamente no mesmo dia que o Mobile Adapter GB, acessório que conecta o Game Boy a um telefone celular. Só para você não se confundir, Crystal é apenas uma edição especial de Pokémon Gold & Silver, com uma ou outra novidade em relação aos games anteriores. Por exemplo, além das criaturas surgirem em locais diferentes, o jogador poderá escolher entre um Treinador ou uma nova Treinadora no início da jornada. Mais sobre o game nas próximas edições.

Deu Tilt!

Vacilamos em uma das respostas de nosso teste "Você é um Nintendólogo?", da edição anterior. Anote aí a resposta correta da questão 87: é alternativa A), e não B) como foi publicado. Desculpem a falha, pessoal!

Lorasia fez bonito em Dragon Warrior I & II



Filme da musa será lançado no ano que vem


Angelina é Croft, Lara Croft

Boas notícias para os fissurados em Lara Croft (ou seja, todo mundo): o filme da exploradora mais desejada dos games está em fase de produção e deverá estrear em 2001 nos cinemas. O papel de Lara está por conta da atriz Angelina Jolie (do filme O Colecionador de Ossos). Será que ela dá conta do recado? Nós aqui temos certeza que sim. O que você acha?

DRAGON QUEST: OUTRA VEZ NO GBC

Mais uma versão do RPG clássico vira portátil

A trilogia Dragon Quest (conhecida como Dragon Warrior, no ocidente) fez um sucesso assombroso no Japão na época do Nintendinho 8 bits, e até hoje tem fãs alucinados.

Recentemente, a Enix lançou uma versão para Game Boy Color com os dois primeiros games da série num só cartucho (Dragon Warrior I & II). A versão que sairá neste mês no Japão para o GBC é baseada no terceiro jogo (Dragon Quest III) que foi lançado em 1996 somente para Super Famicom. É pouco provável que o cartucho seja lançado nos Estados Unidos, mas se você é fã da série, não custa nada rezar um pouco.

CALENDÁRIO NINTENDO 2000

NINTENDO 64

outubro/novembro

- 40 Winks
- Aidyn Chronicles: The First Mage
- Army Men: Sarge's Heroes 2
- Banjo-Tooie
- Batman Beyond
- Big Mountain 2000
- Cruis'n Exotica
- Donald Duck Quack Attack
- Dinosaur Planet
- F-1 Racing Championship
- Hey You, Pikachu!
- Indiana Jones and the Infernal Machine
- Mega Man 64
- Mia Hamm Soccer 64
- Mickey's Speedway USA
- Midway's Greatest Arcade Hits Volume I
- Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber
- Polaris SnoCross
- Ready 2 Rumble: Round 2
- Rugrats in Paris
- Scooby-Doo: Classic Creep Capers
- Spider-Man
- Sea-Doo HydroCross
- Star Wars: Episode I: Battle for Naboo
- Stunt Racer 64
- Sydney 2000
- The Legend of Zelda: Majora's Mask
- Tom & Jerry: Fists of Furry
- The World Is Not Enough
- WWF No Mercy

dezembro/janeiro

- Aidyn Chronicles: The First Mage
- Carnivale
- Conker's Bad Fur Day
- Dinosaur Planet
- Mega Man 64
- Ms. Pac Man Maze Madness
- Paper Mario
- Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends
- WCW Backstage Assault

GAME BOY

outubro/novembro

- Army Men: Air Attack
- Daikatana Adventure
- Donkey Kong Country
- James Bond: The World is Not Enough
- Mega Man X-Treme
- Mia Hamm Soccer Shootout
- Pokémon Gold
- Pokémon Silver
- Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends
- Scooby-Doo: Classic Creep Capers
- The Simpsons: Treehouse of Horror
- Tony Hawk's Pro Skater 2

Obs.: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

N64 DO PIKACHU É LANÇADO NOS EUA

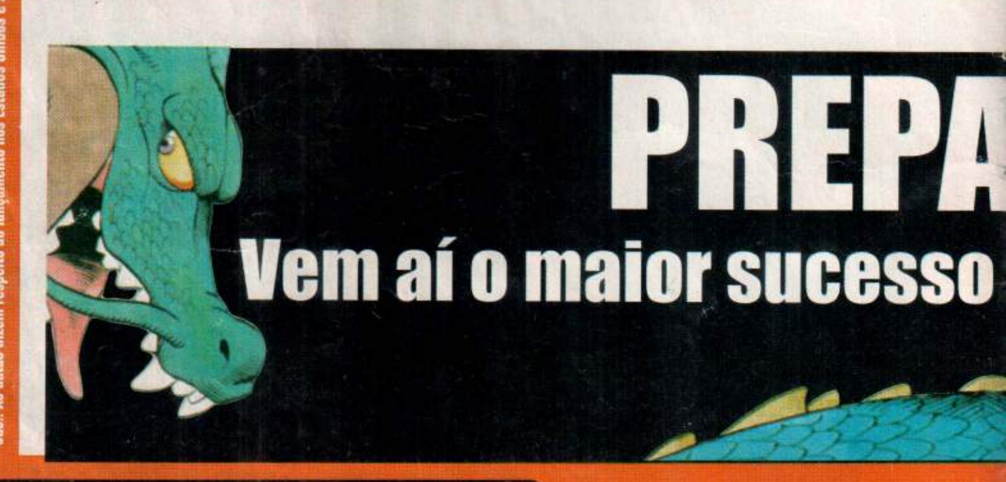
Só a aparência mudou

O novo modelo do Nintendo 64 chegará ao mercado americano no dia 23 de outubro. Mas não se engane: o console é exatamente idêntico ao N64 que você já conhece. A única mudança é mesmo no visual. O novo N64 virá em duas cores diferentes, com um Pikachu gigante com bochechas brilhantes, Pokébolas decorativas e outras coisas que deixarão os fanáticos malucos. O lançamento dessa beleza ainda não está previsto no Brasil.

POKéMANÍACO INGLÊS

Torneio rolou na terra da Olimpíada

No último mês de setembro, jogadores de oito países encontraram-se na Austrália para encarar três dias de batalhas em Pokémon Stadium e decidir quem é realmente o melhor Treinador Pokémon do planeta. No final da pancadaria, sobrou só um em pé: o garoto Darryn Van Vuuren, representante da Grã-Bretanha. "Estes competidores podem não falar o mesmo idioma, mas todos entendem a linguagem Pokémon, que de qualquer maneira pode ser traduzida como diversão", disse Minoru Arakawa, presidente da Nintendo of America. Parabéns para o vencedor, e vamos torcer para o Brasil ser lembrado da próxima vez.



fórum

Qual o game de esportes que você mais quer jogar no N64?

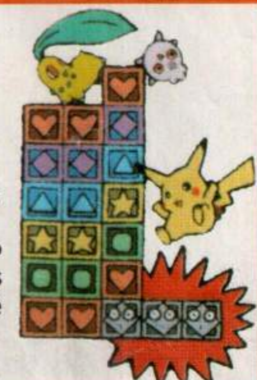
Veja o que você respondeu:

Vôlei	23,8%
Judô	9,5%
Surf	8,8%
Futebol de salão	6,4%
Outros	51,5%

QUEBRE A CABEÇA DOS POKéMON

Puzzle dos monstros chega às lojas

Pokémon Puzzle League, o game para N64 baseado no clássico Tetris Attack para Super NES, já está nas lojas de todo o país. Na próxima edição, você confere uma bela matéria sobre o game. Até lá!



É CAMPEÃO MUNDIAL



Depois da batalha, a confraternização

THE BEST



OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM SETEMBRO DE 2000

- POKéMON GOLD/SILVER/GAME BOY
- MARIO TENNIS/N64
- POKéMON PUZZLE LEAGUE/N64
- PERFECT DARK/N64
- INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000/N64
- TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION/N64
- PERFECT DARK/GAME BOY COLOR
- THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX/GAME BOY COLOR
- SAN FRANCISCO RUSH 2049/N64
- TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION/GAME BOY COLOR

powerline

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM AGOSTO DE 2000

- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME/N64
- PERFECT DARK/N64
- GOLDENEYE 007/N64
- POKéMON/GAME BOY
- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3/SUPER NES
- THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX/GAME BOY
- POKéMON AMARELO/GAME BOY
- SUPER MARIO WORLD/SUPER NES
- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST/SUPER NES
- DONKEY KONG 64/N64

os procurados

OS DEZ LANÇAMENTOS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

- NINTENDO GAMECUBE
- CONKER'S BAD FUR DAY/N64
- METROID/GAMECUBE
- ZELDA/GAMECUBE
- MARIO 128/GAMECUBE
- ETERNAL DARKNESS/N64
- THE WORLD IS NOT ENOUGH/N64
- GAME BOY ADVANCE
- BANJO-TOOIE/N64
- MARIO KART ADVANCE/GBA

fórum

BANJO-TOOIE, 007 OU SPIDER-MAN. QUAL DESSES TRÊS GAMES VOCÊ QUER JOGAR PRIMEIRO?

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). O resultado da pesquisa será publicado numa edição futura.



Tudo o que rola de Nintendo na rede

Saiba antes o que sairá na próxima Nintendo World: visite www.nintendoworld.com.br.



RAQUETADAS ONLINE

Finalmente chegou a chance que você precisava para mostrar o Guga que existe em você. Visite o site www.mariotennis.com, clique na opção Ring Tournament e pegue a senha que está ali. Depois, ligue seu cartucho Mario Tennis, entre no modo Ring Tournament, digite a tal senha e jogue o melhor que puder. Depois, anote o código que aparecer. Aí, é só entrar no site novamente e digitar o código. Se seu placar for bom, ele irá figurar na classificação geral junto aos outros concorrentes. Lembre-se que este não é um jogo online: é preciso ter o cartucho Mario Tennis para poder participar.



LINK É O ESCOLHIDO!

Que você é fã de Zelda, a gente sabe. Que você está louquinho pra pôr as mãos no novíssimo Majoras Mask, também. Agora, você seria capaz de colocar-se no lugar do Link e enfrentar os maiores perigos para salvar o mundo? Em mais uma estratégia de marketing, a Nintendo colocou no ar o site www.z-science.com. Como foi feito na época do lançamento de Perfect Dark com os sites da dataDyne e do Carrington Institute, o conteúdo do Z-Science dá a impressão de ser totalmente verdadeiro: um grupo de geneticistas procura alguém com o DNA igual ao "The One" (o predestinado). Esse ser superior seria o único capaz de salvar o mundo, quando a lua cair do céu – o enredo de Majora's Mask. A parte mais legal do site é o teste de DNA que você pode fazer para saber se você é o escolhido. Dê uma conferida que vale a pena!



BATE-PAPO COM A NINTENDO

Que tal trocar idéia com gente que curte os mesmos games que você? Então é só entrar no Nintendo Chat, o super serviço de bate-papo on-line do site da Nintendo do Brasil (www.nintendo.com.br). Agora além do Fórum, os Nintendomaníacos ganharam um novo canal para discutir sobre jogos, esclarecer dúvidas e trocar dicas. São cinco salas com temas diferentes, para cada usuário escolher seu assunto favorito: Sala Pokémon, Sala do Mario, Sala Perfect Dark, Sala do Link e Sala Geral. As salas estarão abertas de segunda a sexta, a partir das 16h00 e 24 horas seguidas nos finais de semana. As salas também podem abrir a qualquer momento, sem prévio aviso. Além disso, você terá a chance de conversar com os Power Lines e, quem sabe, com a equipe da Nintendo World.



ZELDA NO RÁDIO

Site criado pela Nintendo para promover Majora's Mask. Em www.radiozelda.com, você poderá escutar notícias narradas (em inglês) relacionadas ao game: a queda da lua na Terra, as desgraças que o fato causaria na humanidade e coisas do gênero. Perfeito para ir entrando no clima do game, que sai no fim do mês.



WALUIGI É NOSSO REI

A nova estrela da Nintendo ganhou seu site. O site de Waluigi (www.waluigi.com) contém fotos, informações secretas, biografia e tudo o que você sempre quis saber sobre o Bad Boy.



PONHA A NINTENDO NA TELA

Que tal dar um novo visual ao seu computador? A Nintendo está distribuindo programas que permitem personalizar o visual de seu navegador de Internet com imagens de personagens Nintendo. E o melhor: é tudo de graça. Só que você precisa estar usando um PC (ainda não há versão para Macintosh) e o navegador Internet Explorer 5.0. Por enquanto, há dois tipos de Skins: Pokémon Gold & Silver e Mario Tennis. Entre no seguinte site e faça o download: http://www.mediabrowser.com/browsers/nintendo/



E AÍ?
VAI ENCARAR?
Batalhando com amigos ou com os 16 treinadores, competir pelo título de Mestre em Pokémon Puzzle é o desafio máximo.
POKéMON PUZZLE LEAGUE
Pokémon Puzzle League Village
Só para NINTENDO64
Nintendo
by gradiente
Visite o nosso site: www.nintendo.com.br / Para saber onde encontrar, ligue BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 3814 8234.

Carta do Mês

Bem pessoal, não vou ficar falando tudo aquilo que vocês já sabem a respeito da revista. Mas quero fazer um comentário sobre a matéria do jogo Fighters Destiny 2, da edição 24. Vocês querem saber quando é que vão parar de representar o brasileiro com figuras estereotipadas, de mulatas, cocares, etc? A resposta é simples: no momento em que nossos políticos deixarem de lado a idéia de receber os diplomatas estrangeiros com mulheres seminuas rebolando. Isso transforma o nosso país num prostíbulo para gringos. Só mesmo um cego (ou um funcionário público) para não perceber o enorme constrangimento dos figurões internacionais com nossas "calorosas" recepções. Nós fazemos nossa própria imagem, e é por isso que muita gente acha que São Paulo é uma tribo no meio da Floresta Amazônica. Esta carta não fala nada sobre games, mas é que eu não queria perder a chance de dar a minha opinião para quem demonstrou grande interesse nesse assunto. Muito obrigado pela atenção, e mais ainda pela diversidade da revista. É a única que consegue abranger vários assuntos sem que pareçam alienígenas. Logo volto a incomodar. Abraços!
Clayton Bonfim Lima
Belo Horizonte/MG

Caramba, Clayton, vai ser politizado assim lá em Brasília. Bem, esses estereótipos rolam mesmo nos video games, no cinema, nos quadrinhos, e por aí vai. É chato? É bem chato, e o que dá pra fazer? Sei lá, talvez mandar os caras prestarem mais atenção nas aulas de Geografia, ou coisa assim. Mas gostamos mesmo da última parte da sua carta. Estamos aqui para servir, agradecemos a preferência e volte sempre.

Outubro está cheio de novidades pra você. Pokémon Gold & Silver e o novo Zelda para N64. Ou seja, diversão dupla (ou triplamente) garantida. Tudo bem que o Dia das crianças já passou, mas o Natal está aí. Então, faça suas escolhas. E vamos às cartinhas de sempre.

GAMECUBE & CIA.

E aí, galera da equipe NW! Preciso que vocês me ajudem a esclarecer algumas dúvidas: 1) O Gamecube vai ser superior ao Playstation 2? 2) Será que vai sair uma versão de PD e James Bond para o novo console? 3) O N64 vai poder se conectar ao Gamecube, da mesma forma que o novo Game Boy se conectará? 4) O formato do console vai ser daquela maneira, todo quadradão? 5) O N64 vai continuar no mercado, ou vai cair no esquecimento?
Felipe Camilo Ricardo
Santos/SP

Felipe, esperamos como uns alucinados que grande parte dessas suas dúvidas tenham sido respondidas na edição passada. Caso contrário, o Odair vai ficar muito bravo, afinal o cara foi pra lá, viajou umas trinta horas (26, na verdade) e enfrentou um calorão. Mesmo assim, vamos dar uma recapitulada: 1) O Gamecube vai arrebentar! Não tenha dúvida quanto a isso. Todos os video games de próxima geração estão, ou estarão, no caso daqueles que ainda não foram lançados, teoricamente muito equilibrados. O que vai fazer a diferença são os games que cada um terá. E segundo os programadores que já estão desenvolvendo para o "cubo", ele é um paraíso, melhor que qualquer coisa existente para se criar um game. 2) De James Bond ainda é cedo pra saber, mas na Space World os caras mostraram umas ceninhas da Joanna pronta pro abate, digo, pro ataque. 3) O N64 não vai se conectar ao Gamecube, aí também já é pedir demais. Ou não? 4) Vai ser quadradão mesmo, e a única coisa que ainda pode mudar são as cores. 5) Essa pergunta está subindo no ranking das mais feitas aqui na redação e a gente quase já não agüenta mais respondê-la; mas pela antepenúltima vez: a produção de jogos para o N64 continua ainda por um bom tempo e só deve parar vários meses depois que o Gamecube já tiver sido lançado no mundo inteiro.



POR UM PUNHADO DE POLÍGONOS

Bom dia a todos! Quero dizer que renovei minha assinatura da Nintendo World, pois acho que vocês continuam insuperáveis, assim como o Nintendo 64 e agora o novíssimo Gamecube. Uma única coisa que me deixou preocupado foi a questão dos gráficos: li num site que o X-Box e o Playstation 2 conseguiriam chegar a 200 e 60 milhões de polígonos, respectivamente, e que o Gamecube só chegaria até 12 milhões. O que há de verdade nisso? Esses polígonos são tão importantes assim? Expliquem-me, pois eu estava sossegado até agora, mas já comecei a me preocupar.
Roger Bros.
Via e-mail

Roger, tenha uma coisa bem clara em sua mente: não é a quantidade de polígonos que faz um bom jogo. Você acha, em sã consciência, que Zelda, GoldenEye, Super Mario 64, Perfect Dark, e outros, perdem para alguma coisa de outras empresas? Outra coisa: o Gamecube pode rodar esses 12 milhões de polígonos num ambiente real de jogo com TODOS os efeitos ligados. Por que será que a Microsoft e a Sony não divulgaram qual o número de polígonos que seus sistemas conseguem alcançar nessas condições?

CAIXA DE FÓSFORO?

Pessoal, entrei no site da Nintendo e pude ver as fotos do GBA. São divinas! Com 14 anos na cara, nunca tinha visto nada igual! Como é que pode se criar um video game daquele tamanho e ser melhor do que um Playstation? Só a galera da Nintendo para construir uma maravilha daquelas. Quanto ao Nintendo Gamecube, o design foi bem bolado: parece uma caixa de fósforos!
Carlos Candal
Via e-mail

Um dos lemas da Nintendo é: servir melhor para servir sempre. O GBA é uma loucura mesmo e o Test-Drive que nosso amigo Odair fez deixou a galera da redação na fissura. Mas vai ter troco, ah, se vai.

EMOCIONADO

E aí, pessoal da Nintendo World? Essa é a primeira vez que escrevo, mas compro a revista desde a primeira edição. Sou um grande fã da Nintendo, desde a época do Nintendinho, e quero dizer que estou realmente animado com o novo console. Estou escrevendo no dia 24/8: o mesmo dia que o Dolphi... err... Gamecube foi finalmente revelado. Fiquei até as 5h30 da manhã para ser um dos primeiros brasileiros a ver o console, pela Internet. Mas fiquei mais alegre ainda quando vi as fotos do Cube em ação: fotos do Luigi, os 128 Marios, etc. Babei também com as fotos do Zelda. Nunca vi tantos efeitos de luz e texturas ao mesmo tempo. Resumindo: foi uma experiência incrível, gostei muito. Não sei se conseguiria contar como me senti, e por isso nem vou tentar. Só quero dizer que a Nintendo está de parabéns, e não me importo se muitas pessoas mandarem cartas reclamando (o que obviamente vai acontecer). Só acho que a próxima batalha de games está no papo!
Marcelo
Via e-mail

De novo, o abençoado Odair. O cara disse que o Gamecube realmente tem tudo pra detonar. Ele viu as imagens diretamente do telão e disse que a resolução, velocidade e todo o resto são pra lá de impressionantes. Cara rabudo!

AIÔ, AMIGOS DA NW!

Sou fã da revista e, apesar de não ser assinante, tenho todas elas, desde a número 1. Comprei a revista 24 e adorei a reportagem sobre o insuperável International Superstar Soccer 2000. Foi aí que surgiu a dúvida. Comprei o jogo e não consigo editar os nomes dos jogadores da Seleção Brasileira. Já fiz de tudo, será que é defeito do cartucho? Ele é original. E como faço para acessar o modo carreira? Continuem sempre assim: detonando!
Max Magatti
Catanduva/SP

Fala, Max, ou deveria dizer Mad Max? Seguinte, é possível editar os nomes dos jogadores, mas você tem de salvá-los no Cartucho de Memória. E o modo Career não existe, os caras vacilaram na embalagem e acabou saindo errado.

ZELDICES

Olá! Compro sua revista todo mês, tenho todas as edições e adoro seu trabalho. A questão, ou melhor, as questões, são: 1) Existe algum jeito de se comprar a versão beta de Zelda: Majora's Mask? 2) É verdade que existem três jogos de Zelda para um console chamado CD-i? 3) É verdade que existirá um Zelda para o Gamecube, chamado The Legend of Zelda: Song of the Sea? 4) Como se faz pra virar um Beta Tester da Nintendo? 5) Vocês vão publicar minha carta? Eu duvido, mas não custa pedir.
Cássio Borges do Carmo
Santana do Parnaíba/SP

Tô sabendo, esses caras que ficam fazendo chantagem só pra ter a carta publicada... "Duvido que vocês publiquem", tá certo. A gente não aceita muita chantagem, mas no seu caso, as perguntas são boas, então segura aí. 1) Meu amigo, comprar versão beta de qualquer jogo nem aqui nem na galáxia XYBemBom. Ninguém vende. 2) Sim, é verdade. E cá entre nós: são bem ruinzinhos. Também... não tiveram supervisão do mestre Miyamoto durante o desenvolvimento... 3) Com certeza existirá um Zelda para Gamecube. Só as primeiras imagens daquilo que pode vir a ser um jogo da série são simplesmente destruidoras. Mas ainda não existe um nome confirmado. 4) Olha, é bem mais fácil se você morar nos Estados Unidos e se for americano. Não que eles não aceitem estrangeiros, mas deve ter fila de americanos querendo trabalhar na Nintendo.

CHEIO DE IDÉIAS

Como vai, pessoal? Além de mandar-lhes os parabéns pelo segundo aniversário, tenho algumas sugestões: 1) Na seção Gallery, que tal se vocês colocarem algumas fotos dos jogos onde o personagem aparece? 2) Na caixinha Dados dos jogos do Game Boy, vocês poderiam dizer também para qual GB ele é compatível. 3) No Super Classics, porque vocês não colocam jogos do Nintendo 8 bit?
Guilherme Meucci
São José dos Pinhais/PR

Todas as suas idéias são muito boas, Guilherme. Realmente não há nada como ter leitores inteligentes, bem articulados e palpiteiros. Aliás, tá a fim de um emprego?

Envie seu desenho para: Rua Maracaí, 185 CEP: 01534-030 – São Paulo – Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT. Escreva também seu nome completo e endereço atrás do desenho.



007 The World Is Not Enough

N64

GoldenEye não é o bastante: James Bond volta a atacar em seu segundo game para Nintendo 64

Em 1997, James Bond virou o mundo dos video games de cabeça para baixo num dos jogos de maior sucesso até hoje para Nintendo 64: GoldenEye 007. O agente secreto britânico agradou tanto em sua versão digital, principalmente devido ao extremamente viciante modo Multiplayer, que a nação gamemaníaca sonhava todo dia com uma seqüência. Pois pode parar de sonhar! The World is Not Enough, game baseado no último filme de James Bond, será lançado no mês que vem para o Nintendo 64.

Como você bem sabe, GoldenEye 007 foi criado pela Rare, responsável por alguns dos melhores games de Super NES e N64, como a série Donkey Kong, Jet Force Gemini e Banjo-Kazooie, entre outras maravilhas. Quando anunciamos (na Nintendo World 15, lembra?) que o novo game não seria produzido por eles, e sim pela Electronic Arts, muita gente ficou com o pé atrás. A explicação é simples: a Rare estaria ocupada com seus outros projetos (entre eles, Perfect Dark, que é, digamos, uma versão aperfeiçoada de GoldenEye). Foi aí que entrou na história a Electronic Arts, que junto com os mestres da Eurocom, mandou ver no serviço.





Duas equipes são responsáveis pela produção de TWINE. No caso da versão do N64, o trabalho do desenvolvimento está desde o início de 99 nas mãos dos produtores e designers da Eurocom Development, liderada por Tim Rogers e Bill Beacham. Somada toda a equipe de produção da Electronic Arts, há por volta de 35 pessoas cuidando do projeto. Todos os membros das equipes são fãs declarados de James Bond, então o trabalho ficou ainda melhor.

Reestruturação total

Para começo de conversa, o projeto de The World is Not Enough (ou TWINE, para os íntimos) é totalmente original: a Eurocom criou uma estrutura de jogo completamente diferente das versões de outros sistemas, programada para utilizar toda a velocidade e capacidade gráfica do N64. Numa coisa todos concordam: se um game de tiro em primeira pessoa for lento demais, ou com gráficos pouco definidos, não tem jeito (só para citar uns exemplos, Armorines, Daikatana e Doom 64). Por isso, uma das prioridades da Eurocom durante a confecção do game foi manter uma alta taxa de frames, ou seja, o número de quadros que aparecem na tela por segundo. Com isso, TWINE tem gráficos bem mais "refinados": a jogabilidade rola perfeitamente, o fluxo de imagens é constante e não há saltos nos gráficos, mesmo com grande quantidade de personagens na tela. Isso sem contar as incríveis noções de espaço e profundidade e os efeitos especiais, como névoa, fumaça, raios solares e variações de luz ambiente.





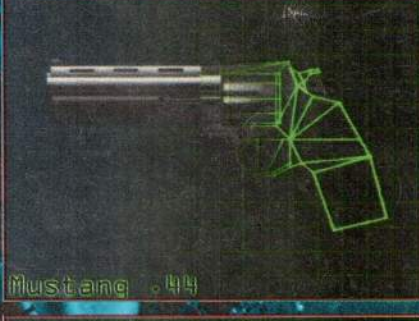
007 está sempre cercado por belas mulheres

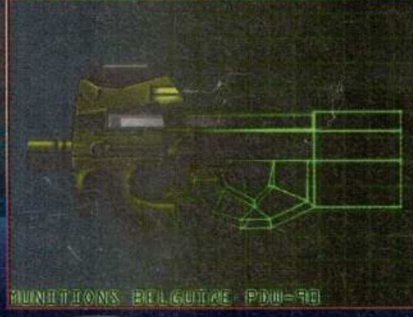
Jogos, trapaças e vários canos fumegantes

A história segue à risca o roteiro do filme, com uma ou outra novidade (se ainda não assistiu, vá agora para a locadora!). Entre os personagens que aparecem no game, estão M, Robinson, Q, Dr. Warmflesh, Christmas Jones, Money Penny, Renard, Elektra King. Eles darão informações especiais, itens secretos ou armas, pedirão que você cumpra alguma tarefa, vão ajudá-lo cooperativamente pela fase, ou ainda, enfrentá-lo até a morte. E os objetivos vão muito além de apenas andar para a frente e detonar inimigos, como os games estilo Quake e afins. TWINE segue o tradicional esquema de fases enormes, com muitos objetivos e missões em diversos níveis de dificuldade. Ao todo, serão mais de trinta estágios, com quarenta bugigangas, entre armas e acessórios. Dessas, trinta nunca foram vistas em nenhum outro game de 007.

Apesar de ter licença para matar, as missões de Bond nunca são baseadas na morte de algum adversário. Já aquelas tarefas tradicionais de agente secreto, como arrombar cofres, resgatar inocentes, interceptar conversas telefônicas, roubar arquivos de computador, estas sim existem aos montes. É claro que muitos inimigos vão tentar impedi-lo de realizar suas missões, e é aí que entra a tal da licença.







007 The World Is Not Enough

Pierce Brosnan, Sean Connery, Roger Moore e você

Bond, em sua forma digitalizada

E como falar de 007 sem falar do modo Multiplayer? Em TWINE, o game em turma segue exatamente a mesma linha de GoldenEye: tela dividida em até quatro partes, várias arenas (no Multiplayer, todas têm arquitetura diferente das fases do modo Single) e modos, como o Golden Gun, King of the Hill, Capture the Flag e o Uplink. Se Perfect Dark tinha Simulants – inimigos controlados pelo computador – TWINE tem Bots configuráveis: personagens biônicos que participam do Multiplayer e que podem ser customizados com características como inteligência, agressividade, coragem, precisão e velocidade. Os Bots também podem ser usados em jogadas de equipe, possibilitando a criação de estratégias de combate. Mas a maior surpresa é a presença de alguns personagens que fizeram falta no game anterior: os antigos James Bonds dos primeiros filmes, interpretados por Roger Moore e Sean Connery. Desta vez, os velhos agentes estarão presentes no game, firmes, com aquela elegância de sempre, e disponíveis para escolha. TWINE tem outros aspectos que aparentemente não representam muita coisa, mas são um belo capricho para quem é ligado em pequenos detalhes. Por exemplo, aquelas ceninhas de cinema entre uma fase e outra. A estrutura do game usa dados em tempo real para gerar essas animações. Isso quer dizer que, dependendo de seu desempenho no jogo, cada cena será exibida de uma maneira diferente. Por exemplo, haverá mais ou menos personagens em cena, dependendo de sua performance em determinada fase. A cena também se modifica conforme o nível de dificuldade, para refletir a dinâmica da missão. As animações são recheadas de diálogos falados, que adicionam uma bela dose de realismo. São mais de quinhentas linhas de texto autêntico tiradas do filme.

Tá, já falamos um monte e não respondemos a pergunta: The World is Not Enough é ou não é melhor que GoldenEye 007? Nossa opinião é simples e direta: se você curtiu GoldenEye, vai gostar de TWINE. Garantimos que James Bond está em muito boas mãos e que os fãs vão se divertir a valer. Bom saber que não precisamos da Rare para ter um game de ação caprichado.

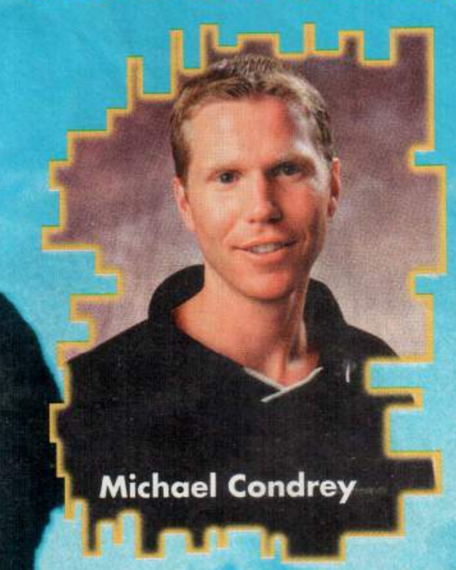
Pablo Miyazawa



Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Eletronic Arts
Desenvolvimento:	Eurocom
Gênero:	ação
Nº de Jogadores:	1 a 4 simultâneos
Lançamento:	novembro

Entrevista: Michael Condrey

O produtor associado de TWINE bateu um papo com a Nintendo World antes e depois da E3 e contou um pouco mais sobre seu trabalho no projeto 007


Michael Condrey

NINTENDO WORLD: Vocês ficaram satisfeitos com a reação que TWINE provocou na E3?
MICHAEL CONDREY: Nós ficamos bastante animados. Ficou claro que os fãs curtiram a idéia de ter mais uma oportunidade de ver o mundo através dos olhos de Bond, especialmente no N64. O game anterior de 007 (GoldenEye) fixou um padrão de qualidade muito alto, e estamos trabalhando duro para superar as expectativas. Foi ótimo mostrar ao público que Bond está retornando ao N64, maior e melhor que nunca.

NW: Você fez alguma pesquisa antes de começar a elaborar o game?
MC: Sim, e foi bastante trabalhoso. Tive que assistir a todos os filmes de James Bond e examinar diversos calendários com fotos das Bond Girls (garotas que aparecem nos filmes do espião)... que tarefa dura, não? (risos). Na verdade, trabalhamos duro para manter a "integridade" da imagem de Bond. Muito disso veio porque nós fizemos direitinho nossa lição de casa, e muito veio da colaboração das equipes da Danjaq e da MGM, responsáveis por trazer Bond para a telona.

NW: Quais suas armas favoritas?
MC: É difícil escolher uma favorita entre mais de quarenta armas e acessórios. Na minha opinião, nada melhor que acertar um inimigo com o raio atordoante do relógio laser, depois finalizar do jeito tradicional de Bond: com um cruzado bem no queixo! Já no Multiplayer, eu prefiro armamento pesado, como a Frenesi Special 12 Shotgun, a Mustang AR-4 5.56mm (rifle automático de assalto), a RPG-22 (lança-foguetes), a metralhadora de mão MAC TEN.45 e o rifle FSU-40GL com lançador de granadas.



NW: Quais são os aspectos do game que mais o agradam?
MC: Há muitos games bons no mercado, mas tenho que dizer: eu adoro ter a oportunidade de vivenciar o mundo de James Bond. Como já disse, ver o mundo através dos olhos de 007 é uma experiência muito especial. Meu aspecto favorito sobre o game é que você tem tudo num só pacote – as garotas, as bugigangas, as boas idéias, a porrada... A experiência de jogo tem uma profundidade e uma diversidade que eu realmente gosto.

NW: Como surgiu a idéia de lançar mais uma vez um 007 no N64?
MC: O apelo de James Bond para a comunidade "gamística" é evidente, já que nenhum outro game de ação em primeira pessoa chegou tão perto da popularidade que GoldenEye teve para o console – e olha que foram produzidos muitos para o gênero! Eu acredito que o público, juntamente com novos jogadores, ficarão felizes em ter a oportunidade de ser James Bond e de viver seu mundo, em vez de algum outro herói ou heroína desconhecidos.

NW: O N64 está entrando em seu quinto ano de vida. Por que lançar um game para ele só agora?
MC: Há muito falatório em volta dos novos consoles de próxima geração, mas há também muitos fãs leais do N64 por aí. Com mais de treze milhões de consoles vendidos, nada mais natural que exploremos esse mercado. Sem dúvida, os jogadores de N64 querem Bond, e nós realmente queríamos proporcionar a eles essa seqüência.

NW: O que você diria para aqueles céticos que acreditam que nenhum game conseguirá chegar aos pés de GoldenEye, principalmente se não for desenvolvido pela Rare?
MC: GoldenEye foi um grande título quando foi lançado em 1997. Desde então, estamos aprendendo como empurrar o N64 até seus limites. TWINE tem a seu favor anos de experiência em desenvolvimento, e por isso será melhor que qualquer game do gênero já lançado.

NW: Como você vai comemorar o lançamento do game?
MC: Com muitas doses de Martini – batidos, não mexidos! (risos)



THE LEGEND OF ZELDA:
A NUT OF MYSTERIOUS TREE – CHAPTER OF GAIA
GBC

Uma aventura totalmente nova, mas Link ainda vai ter o dobro de problemas para resolver

Sim, você está certo: já rolou um Preview deste jogo na edição 19, mas é que, de lá para cá, o novo Zelda para o Game Boy Color passou por várias modificações. A começar pelo nome, que foi trocado pela terceira vez. The Legend of Zelda já se chamou Triforce Series – The Tale of Power, Mystical Seed of Power, e agora chama-se A Nut of Mysterious Tree (também provisório).
A história também mudou radicalmente. Conduzido por uma misteriosa magia, Link conhece uma dançarina chamada Din. Depois de curto período de paz e sossego, um estranho poder maligno faz o céu mergulhar na escuridão. Em meio às sombras, surge uma gigantesca armadura dourada. É Gorgon, um poderoso general inimigo, que rapta Din usando um poderoso tornado. Antes de sumir, ele diz as seguintes palavras: "Din, sua verdadeira identidade é a donzela do Templo da Terra". Depois disso, as quatro estações climáticas do reino enlouquecem: a neve derrete e as praias congelam. Dali pra frente começa a jornada do jogador à procura de respostas.


Belo visual na abertura



Chegou a hora da verdade!

O cajado das quatro estações

Uma das grandes diferenças é o fato de que, agora, serão lançados apenas dois cartuchos, no lugar dos três originais, e as aventuras dividem-se em Earth (Terra) e Sky (Céu). Ambos fazem parte da mesma história, tudo interligado: o que você faz em um muda o andamento do outro. Os jogos vão interagir através de um sistema de conexão exclusivo que a Nintendo ainda não revelou.
A jogabilidade e os gráficos são no estilo de The Legend of Zelda: Link's Awakening, e todos os lugares continuam absolutamente cheios de itens para você procurar e pegar. Link, como de costume, tem de se virar como pode para chegar aos lugares. Aqui, por exemplo, ele usa sementes mágicas para plantar árvores e acessar áreas mais altas. Mas o destaque fica para o lendário Rod of Four Seasons (cajado das quatro estações), que permite a Link modificar o clima em certas regiões.
A princesa Zelda e Ganondorf Dragmire ficaram de fora, para dar lugar a novos personagens. Além de Din e Gorgon, Link encontra amigos como Ricky (um canguru boxeador), Maple (uma aprendiz de feiticeira) e a tribo Ura (seres estranhos que vivem num mundo misterioso).
Os dois capítulos serão lançados no Japão em dezembro, ao mesmo tempo, num game já histórico: afinal, essa é a primeira produção da Capcom e da Nintendo juntas.

Plataforma:	Game Boy Color
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Capcom
Gênero:	RPG
Nº de jogadores:	1
Lançamento:	dezembro

SPIDER-MAN N64

Ele faz tudo que uma aranha faz. Menos comer insetos









Peter Parker, um aluno superestudioso (pra não dizer CDF), foi picado por uma aranha infectada por radioatividade numa experiência científica, na faculdade, e ganhou superpoderes. Depois de ver seu tio morrer, resolveu lutar contra o crime. Surge, assim, o Homem-Aranha.

Bem, o Aranha você já conhece de outras épocas: o cara é um dos maiores heróis dos quadrinhos, e em 2002 ganha um superfilme para cinema, além deste game, claro.

A história do jogo é linear, ou seja, suba pelas paredes, distribua pancadas pra todo lado e detone os chefões do crime. Tudo isso em dezessete fases, com perspectiva tridimensional e gráficos bem feitos, que mostram Nova York e Los Angeles. Para fazer tudo isso, você vai ter de usar e abusar dos poderes do aracnídeo. Ele tem os famosos fluidos de teia, força sobre-humana, além daquele velho bom humor de sempre, que não é um poder, mas ajuda a dar aquela descontraída.

Algumas participações de vários personagens também já estão confirmadas: tem o Venom, dr. Octopus, Rhino e até a bonitaça Gata Negra. Tem tudo pra ser divertido, não?

Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	Neversoft Ent.
Gênero:	aventura
Nº de jogadores:	1
Lançamento:	novembro

MICKEY'S SPEEDWAY USA N64

Um clone de Mario Kart que tem tudo pra emplacar





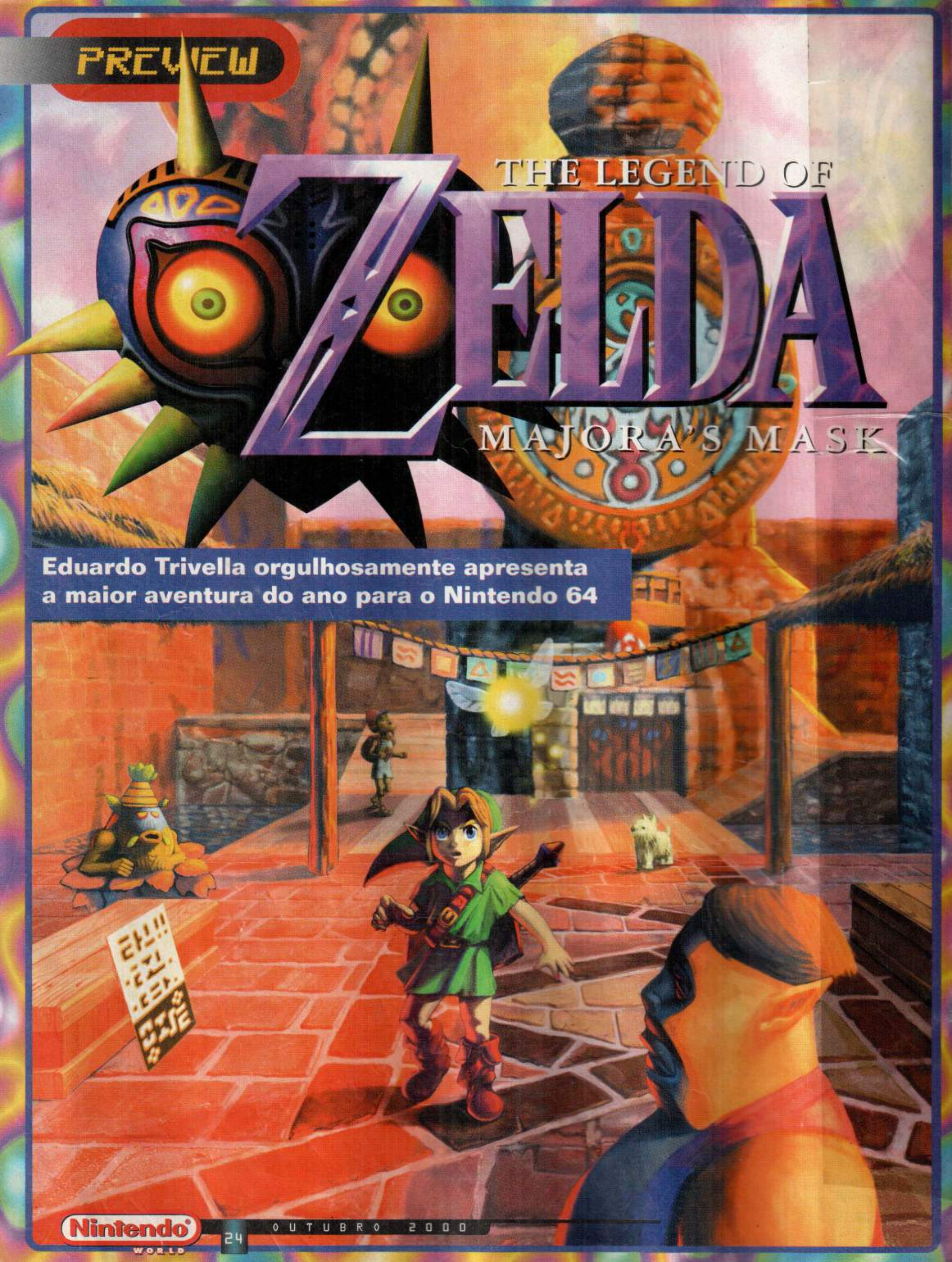
Tudo bem: esse novo jogo com a turma do Mickey é bem parecido com Mario Kart, mas, e daí? A diversão é garantida do mesmo jeito. É só pegar seu personagem predileto e sair acelerando feito um alucinado, pegando itens e detonando os outros participantes.

O que é bem fraquinha é a história: roubaram a coleira de diamante de Pluto e Mickey resolve recuperá-la. Daí, não se sabe por que, todos resolvem apostar corridas, como se isso fosse resolver a situação. Vai entender.

Os cenários são poligonais, bem coloridos, e dão uma bela impressão de velocidade. São cinco pistas que mostram várias regiões americanas, como o Grand Canyon, por exemplo. Testamos o jogo na E3 e a jogabilidade estava razoável e não apresentava grandes problemas. O único detalhe perigoso da versão não finalizada é a facilidade para ganhar as disputas contra o computador, o que sempre tira a graça do game.

E Mickey's Speedway USA ainda tem o modo Multiplayer para quatro jogadores, o que é sempre garantia de sucesso. Vale aqui o velho papo de sempre: se você curte Mario Kart, vai adorar este aqui.

Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Rare
Gênero:	corrida
Nº de jogadores:	4
Lançamento:	novembro



Eduardo Trivella orgulhosamente apresenta a maior aventura do ano para o Nintendo 64

"Ai, ai, ai, ai... está chegando a hora...". Sabe aquela música que a torcida canta quando o time está prestes a vencer a final do campeonato? A essa altura, todos os gamemaníacos devem estar com ela na cabeça. Afinal, está chegando a hora de jogar The Legend of Zelda: Majora's Mask – a nova aventura de Link para o Nintendo 64 – e os súditos de Hyrule não poderiam estar mais contentes.

Poucos momentos na vida de um jogador de video game se comparam à satisfação de plugar um novo game Zelda no console e esquecer que existem coisas tão sem importância como comer, dormir ou tomar banho. Nesse exato momento, você já deve ter adquirido seu lindo cartuchinho dourado, ou pelo menos deve estar prestes a fazê-lo. Caso contrário, temos certeza que depois de ler as próximas páginas, você vai desembolsar alguns Rupees para curtir esse novo capítulo da saga de Link.







Como disse Shigeru Miyamoto na conferência de imprensa da Nintendo pouco antes da E3 2000: "Behold the best Zelda ever!", ou em bom português, "Vejam o melhor Zelda de todos os tempos!". Se é o melhor porque não é Miyamoto quem o dirige (como ele próprio nos disse) não podemos afirmar. Principalmente porque o dedo do homem está presente em boa parte do game, já que tudo passava por seu crivo.



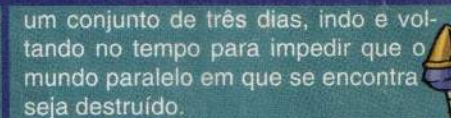
Mas que o jogo é uma maravilha e superdivertido de jogar, isso ninguém nesse mundo (e em outros paralelos) pode negar!

NOVA HISTÓRIA, NOVO DIRETOR

Miyamoto ficou apenas com a produção de Majora's Mask, deixando a cadeira de diretor para Eiji Aonuma. Ao lado do roteirista Mitsuhiro Takano, eles acabaram criando aquela que tem tudo para ser a melhor e mais envolvente história da série.

As idéias para essa seqüência de Ocarina of Time começaram a pipocar nas cabeças de Miyamoto e desses dois figuras (e de mais um montão de gente envolvida no projeto) logo depois que Ocarina foi finalizado, mas o desenvolvimento começou realmente apenas em agosto de 1999. Pode parecer um ciclo de desenvolvimento pequeno se comparado ao do primeiro game da série para Nintendo 64, mas isso é porque Majora's Mask utiliza a mesma estrutura de jogo de Ocarina of Time, que, obviamente, já está pronta há uns dois anos. Isso economizou um tempo danado e muitas dores de cabeça durante o desenvolvimento.

O enredo todo é uma espécie de vai-e-volta no tempo. Tente se lembrar de Feitiço do Tempo, aquele engraçadíssimo filme com Bill Murray, e você vai ter uma idéia daquilo que acontece em Majora's Mask. No filme, o personagem de Bill vivia o mesmo dia repetidas vezes, dormindo à noite e acordando na manhã do mesmo dia que acabara de viver. Com Link é mais ou menos a mesma coisa, só que ele terá de reviver várias vezes um conjunto de três dias, indo e voltando no tempo para impedir que o mundo paralelo em que se encontra seja destruído.





















3 DIAS, 72 HORAS

Depois de salvar a Princesa Zelda e mandar Ganondorf pros quintos dos infernos (ou talvez até mais longe), Link se dedica a um de seus Hobbies favoritos: cavalgar sua fiel égua Epona pelas florestas de Hyrule. Cuidadoso como sempre, nosso orelhudo herói avança entre as árvores e a névoa. Mas, de repente, duas fadas surgem do nada e acabam assustando a egüinha. Epona dá uma empinada e acaba jogando Link para o chão, que fica desacordado e indefeso.

Do meio das sombras, surge uma misteriosa figura mascarada conhecida por Skull Kid. Esse ser no mínimo curioso parece sofrer de cleptomania, e acaba surrupiando a ocarina e a montaria do herói. Como não é de dormir no ponto, Link desperta bem a tempo de ver o larápio queimando o chão com seus pertences. Sem perder um segundo, sai em seu encalço, chegando até um buraco numa árvore.

Link desconfia, mas entra. Azar: ele cai num poço sem fundo, e acaba num mundo paralelo, bem parecido com aquele que ele conhece bem. Quer dizer, azar dele e sorte nossa, pois é aí que começa o melhor capítulo da lenda do maior paladino dos video games. Agora é que ele vai ter que ralar pra recuperar sua ocarina e rever sua companheira Epona.

O engraçado desse mundo paralelo chamado Termina é que muitas pessoas e seres se parecem bastante com aqueles que Link conhece de seu próprio mundo, inclusive personagens como o trio do Rancho Lon-Lon, Malon, Talon e Ingo, e até aquela que dá nome à lenda: Zelda. Imagine como ficou nosso bom amigo de orelhas grandes ao perceber que estava num lugar que conhecia... e ao mesmo tempo, não conhecia! E quando lhe disseram que em três dias, ou exatamente 72 horas, aquela lua lá no céu, com cara de poucos amigos, cairia em cima da Terra, destruindo a tudo e a todos? Se não estivesse acostumado a fortes emoções, pode crer que ele teria, no mínimo, batido as botas!

Conversando um pouco com os habitantes do estranho reino, Link fica sabendo que a chave para a solução desse apocalipse está na localização daquele garoto de máscara. Mais um motivo pra sair na bota daquele pilantra ladrão de cavalos.

MAS SÓ 72 HORAS?!?

A pergunta que você deve estar se fazendo é: "E se eu não conseguir acabar o jogo nessas 72 horas?" É, meu amigo, aí será o fim, a destruição daquele pequeno planeta conhecido como Terra. A má notícia é que o tempo no game não passa exatamente como no nosso relógio de verdade. Cada hora equivale a aproximadamente um minuto, quer dizer, você tem menos tempo do que pensa. Mas a boa notícia é que você pode tocar a Canção do Tempo na ocarina para voltar para a aurora do primeiro dia. Dessa forma, Link vai vivendo esses três dias diversas vezes seguidas, sempre procurando pistas para solucionar os mistérios de Majora's Mask. Além disso, o tempo é congelado durante as conversas com outros personagens e sempre que você verificar seus itens e status nas telas de pausa.

Mais do que uma aventura onde Link enfrenta inimigos de todas as espécies e vai passando por labirintos atrás de labirintos resolvendo quebra-cabeças e enigmas, Majora's Mask pode ser considerado o game do bom samaritano, porque o jogador vai passar boa parte do tempo ajudando os outros a resolverem seus problemas do dia a dia. Com uma lua enorme prestes a esmagar suas cabeças, esses malucos ainda conseguem ter outras preocupações. Em suas andanças, você vai precisar dar uma mãozinha para um cara que foi passado para trás por um ladrão, vai ter que bancar a babá de um bebê Goron e até socorrer uma garota de um rancho cujas vacas são aterrorizadas por alienígenas. Não que não haja uma boa dose de ação com o velho sabor da série à qual estamos acostumados. Longe disso! Além de inimigos por toda a parte, Majora's Mask tem calabouços gigantes, todos conectados à ameaçadora lua e cada um com um chefe mais cabeludo que o outro. Os dois últimos labirintos, por exemplo, são um verdadeiro inferno e vão exigir horas até do mais experiente Zeldamaníaco. Só para citar, o Great Bay Temple tem umas corredeiras que dão um trabalhão para cruzar e o Stone Water Temple chega até a ficar de cabeça pra baixo!





1,2,3... GRAVANDO!

É lógico que um jogo dessa magnitude não pode ser debulhado da noite pro dia. Existem duas maneiras de gravar seu progresso em Majora's Mask. A primeira é feita toda vez que você tocar a Canção do Tempo na ocarina. Ao fazer isso, você retorna para as 6h00 da manhã do primeiro dia, seu jogo é gravado automaticamente e você pode reviver os dias diferentemente, na esperança de ajudar mais personagens e ultrapassar mais labirintos. A outra maneira chama-se "Interrupt Save" e é um processo mais rápido para gravar o progresso de jogo e parar de jogar. Tudo o que você deve fazer é descer a espadada numa das estátuas de coruja que existem espalhadas pelo jogo. No entanto, depois que voltar a jogar, não esqueça de tocar a Canção do Tempo, já que essa gravação é temporária e nada será registrado se você desligar o console sem gravar do jeito normal.

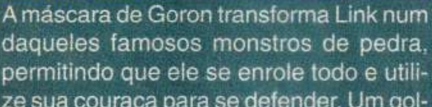
Outro aspecto importante da gravação de progresso em Majora's Mask é que certas coisas podem ser gravadas e outras não. Por exemplo, os Rupees que você guardar no banco estarão seguros sempre que você gravar, mas os trocados que você tem na carteira desaparecerão toda vez que você recomeçar o jogo de onde parou.

BAILE DE MÁSCARAS





Nessa nova aventura de Link, o conceito de usar máscaras para realizar tarefas (inaugurado em Ocarina of Time) é multiplicado, e você usará uma enormidade de disfarces para conseguir fazer aquilo que os personagens lhe pedem e dar andamento na jornada. Existem máscaras que somente são usadas para uma determinada tarefa ou objetivo, e, conseqüentemente, não alteram em nada o corpo de Link; outras mudam completamente sua forma. Algumas pessoas podem dizer coisas diferentes se você usar máscaras para falar com elas. Até mesmo pessoas que são mal-humoradas podem abrir seu coração se você usar o disfarce certo. Abaixo, a descrição das principais máscaras:



Goron Mask

A máscara de Goron transforma Link num daqueles famosos monstros de pedra, permitindo que ele se enrole todo e utilize sua couraça para se defender. Um golpe especial que pode ser dado é fazer Goron Link pular e usar seu peso para fazer o chão tremer e acabar com os inimigos próximos. A desvantagem é que devido a seu peso, Goron Link não pode mergulhar nem cair de lugares altos.

Zora Mask

A máscara de Zora é especialmente indicada para trabalhos aquáticos. Com ela, Link pode mergulhar por muito mais tempo nas profundezas e até caminhar no leito dos mares. Zora Link pode criar uma barreira elétrica para espantar curiosos e ainda atirar suas barbatanas-bumerangue para dar cabo de inimigos à distância. Só tome cuidado com o fogo e com o gelo, pois o povo Zora é originário das águas e não agüenta temperaturas altas nem baixas.

Deku Mask

A última das máscaras especiais é também a mais peculiar. Lembra daquele figura estranho de Ocarina of Time que ficava cuspindo sementes à distância e quando você chegava perto, ele fugia? O nome do cara é Deku, e quando Link usa sua máscara, pode fazer isso também, além de usar umas flores esquisitas para voar e dar uma seqüência de cinco pulos pela superfície da água. Como você viu, Deku Link é bem versátil, mas o problema é que mistura algumas desvantagens de Zora e Goron Link: é suscetível ao fogo, já que é originário de plantas, e não pode cair de lugares muitos altos.







O HERÓI DE MIL FACES

Link terá seríssimas crises de identidade em Majora's Mask: no total, ele terá que encontrar (e usar) 24 máscaras diferentes. Além de algumas já conhecidas, como a Mask of Truth, a Keaton Mask e a Bunny Hood (de Ocarina of Time , há muitas novidades, como a Great Fairy's Mask e a estranhíssima Mask of Couples. Veja o nome de todas elas:

- Postman's Hat
- All Night Mask
- Blast Mask
- Mask of Stone
- Great Fairy's Mask
- Deku Mask
- Keaton Mask
- Bremmen Mask
- Bunny Hood
- Don Quero's Mask
- Mask of Scents
- Goron Mask
- Romani's Mask
- Inspector's Mask
- Cafel's Mask
- Mask of Couples
- Mask of Truth
- Zora's Mask
- Dancer's Mask
- Gibdo Mask
- Ninja Mask
- Skull Chief's Hat
- Giant's Mask
- Majora's Mask

NÃO SE ESQUEÇA DE ESCREVER!

Com tantos personagens para conversar e tantas tarefas e jornadas paralelas para completar, vai ser difícil lembrar de tudo. Para isso, você conta com um caderno de anotações (o Bomber's Notebook), que registra automaticamente as pessoas importantes que você encontra, juntamente com a melhor hora para se falar com elas. Como Link é o único que pode viajar no tempo, as pessoas não se lembrarão dele quando fizer essa viagem e voltar um ou dois dias.

E estando você presente ou não, as vidas dos personagens continuam normalmente. O carteiro, por exemplo, sairá do escritório pela manhã todos os dias para entregar e recolher cartas. Se você souber onde ele vai estar em determinada hora, é fácil saber se há tempo de conversar com ele ou não. Essa é uma grande sacada de Majora's Mask: estabelecer prioridades e decidir qual será o próximo passo. Por isso esse caderno é tão importante para você.









EQUIPAMENTO HYRULIANO

Majora's Mask traz praticamente as mesmas armas de Ocarina of Time, e como você joga como Link criança, coisas como os galhos e as bolotas Deku, bombas e bombchus estão à disposição. A novidade é que o pirralho pode utillizar o gancho e o arco-e-flecha, itens exclusivos de Link adulto em Ocarina of Time. As Lentes da Verdade e as garrafas também fazem um retorno, e agora também é possível usar uma câmera para entrar num concurso de fotos.

Navi, aquela fada que andava pra baixo e pra cima com Link no game anterior, foi substituída por Tatl, outra fada tagarela que não se cansa de dar conselhos (alguns úteis, outros não) ao longo de todo o jogo. E por falar em fadas, um de seus objetivos é encontrar fadas perdidas em templos e outras áreas especiais. Sempre que juntar algumas, leve-as para a Fonte das Fadas. Se conseguir encontrar todas elas, você terá uma bela recompensa!











EXPANDINDO A SAGA

The Legend of Zelda: Majora's Mask não funciona sem o Cartucho de Expansão de Memória. Apesar de rodar na mesma estrutura de jogo de Ocarina of Time, o novo game tem gráficos e texturas de arrebentar! E você se lembra de algumas batalhas do jogo anterior onde Link encarava dois Stalfos, aqueles esqueletos gigantes, juntos? Pois agora periga você dar de cara com quatro deles de uma só vez!
A Expansão também permite que o detalhamento nos gráficos seja de altíssima qualidade. Repare bem no corpo de Link e você verá que ele possui até uma cinta que afivela seu escudo às costas. Outra coisa fácil de notar e ficar de mandíbula esfarelada é o mecanismo do relógio da torre. Tudo desenhado nos mínimos detalhes!
E então? O que você está esperando? Pare de ler a NW e saia correndo agora mesmo para aproveitar mais essa pérola de Hyrule! Veja, não é sempre que pedimos pra você nos pôr de lado...





Cronologia Zelda

Os principais momentos da maior série de todos os tempos

1986



The Legend of Zelda, o primeiro capítulo da saga de Link, é lançado no Japão com o nome The Hyrule Fantasy: Zelda No Densetsu. O game não foi lançado em cartucho, e sim na forma de disquete, para rodar no Famicom Disk System, acessório do Famicom lançado somente no Japão.

1987

The Legend of Zelda 2: Rinku no Bouken (Zelda 2: The Adventure of Link) é lançado no Japão, também exclusivamente para o Famicom Disk Drive.

The Legend of Zelda é lançado nos Estados Unidos para o console Nintendo Entertainment System (NES). Era o primeiro título no estilo RPG lançado no ocidente e também o primeiro game da Nintendo a ultrapassar a marca de um milhão de unidades vendidas.

1988



A Nintendo of America põe no mercado o game Zelda II: The Adventure of Link, para NES. O cartucho é lançado numa edição especial, toda dourada.

1991

Lançado no Japão o primeiro (e único) game da série para um console 16 bit (no caso, o Super Famicom): Zelda No Densetsu: Kanigami No Triforce, para Super Famicom.

1992



The Legend of Zelda: A Link to the Past (Um Elo com o Passado) é lançado nos EUA para o Super NES, tornando-se um dos mais populares games da história do console.

1993

The Legend of Zelda: Link's Awakening, o primeiro game Zelda para o portátil de 8 bit, é lançado no Japão e nos Estados Unidos.

Link é capa da 50ª edição da Revista Nintendo Power.

1998

Após um hiato de cinco anos, Zelda retorna aos video games Nintendo. The Legend of Zelda: Ocarina of Time é lançado mundialmente para Nintendo 64 e torna-se rapidamente o game mais vendido do ano.



A Nintendo lança para o Game Boy Color uma versão atualizada de Link's Awakening, intitulada The Legend of Zelda: Link's Awakening DX.

Link é capa da edição 4 da Revista Nintendo World.

1999

The Legend of Zelda: Ocarina of Time é eleito o melhor game Nintendo de todos os tempos, em eleição feita pela Revista Nintendo World.

2000

A Nintendo anuncia parceria com a Capcom para a produção de novos games Zelda para o Game Boy. A série está sendo chamada A Nut of Mysterious Tree, e será composta por dois capítulos.

The Legend of Zelda: Mask of Mujula para o Nintendo 64 é lançado no Japão.

Mask of Mujula é rebatizado de The Legend of Zelda: Majora's Mask e lançado no resto do planeta, cinco meses depois.



ESTRATÉGIA

Pokémon versão G

Toda a aventura para se tornar um mestre Pokémon!

Por Eric Araki

Na edição passada, você conheceu, em primeira mão, todos os detalhes sobre as mais novas versões de Pokémon, Gold & Silver. E agora que os games já estão nas lojas, a Nintendo World não vai deixar você na mão: preparamos uma estratégia completíssima para você desencalhar de vez e se tornar o maior mestre Pokémon de todos os tempos. Essa estratégia é válida tanto para a versão Gold quanto para a versão Silver do game. Vale lembrar que as duas versões apresentam um jogo exatamente igual: ambas têm os mesmos personagens, objetivos e cenários. A única diferença está nos tipos de Pokémon encontrados em cada uma das versões. Prepare suas Pokébolas e mande ver!



Continente Johto



old & versão Silver

Confira no mapa abaixo a posição de todas as cidades e localidades dos dois continentes (Johto e Kanto)

1	New Bark	12	Sudowoodo	23	Blackthorn	34	Cerulean
2	Cherrygrove	13	Ecruteak	24	Dark Cave	35	Casa de Bill
3	Casa do Mr.Pokémon	14	Tin Tower	25	Tohjo Falls	36	Celadon
4	Violet	15	Miltank Farm	26	Victory Road	37	Fuchsia
5	Ruins of Alph	16	Olivine	27	Indigo Plateau	38	Silence Bridge
6	Zona de Pescaria	17	Whirl Islands	28	S.S. Aqua	39	Pewter
7	Union Cave	18	Cianwood	29	Vermilion	40	Mt. Moon
8	Azalea	19	Mt. Mortar	30	Saffron	41	Viridian
9	Floresta de Ilex	20	Mahogany	31	Lavender	42	Pallet
10	Goldenrod	21	Lake of Rage	32	Rock Tunnel	43	Cinnabar Island
11	National Park	22	Ice Path	33	Power Plant	44	Seafoam Islands
						45	Mt. Silver

27 40 35 26 39 34 32 33 36 30 31 41 29 38 42 37 43 44

Continente Kanto

Dicas gerais

• O botão Select pode ser utilizado como atalho. Para isso, entre em seu inventário, escolha um item e selecione a opção SEL. Assim, ao invés de ter que abrir o tempo todo sua mochila, basta apertar o botão Select para selecionar automaticamente o item desejado.

• Seu rival escolherá exatamente o Pokémon que tiver maior vantagem sobre o seu. Se você escolheu uma Chikorita (tipo Planta), ele terá um Cyndaquil (Fogo). Caso opte por um Cyndaquil, ele o atacará com um Totodile (Água). Por fim, contra um Totodile ele usará a Chikorita.

• O limite de dinheiro (créditos) que você pode acumular em Gold e Silver ainda é 999.999. Mas, se ainda assim seu espírito capitalista disser que você deve acumular mais e mais capital, sem problemas: basta conversar com sua mãe para que ela guarde qualquer quantia para você. Além disso, de tempos em tempos ela depositará alguma grana nesta "conta".

• Além de "poupança ambulante", sua mãe ainda exerce a função de relógio. Falando com ela a qualquer momento, você poderá ajustar o relógio interno do jogo. Essa função foi adicionada à versão norte-americana para adaptar-se aos horários de verão (DST, por lá).

• Fique esperto: essas novas versões marcam, também, a estréia de dois novos tipos de Pokémon: os Metálicos (Steel) e os Noturnos (Dark). Cada um tem suas próprias características especiais. Procure descobrir quais são suas forças e fraquezas!

• Dentro da Pokéagenda de sua Pokégear, os botões Start e Select têm mais duas funções extras. Pressionando Select, você poderá escolher entre a "New Order" (ordenando a lista de Pokémon por suas respectivas evoluções) e a "Old Order" (organizando pela numeração já existente). Com o Start, você poderá visualizar rapidamente qualquer Pokémon que já tenha visto, bastando saber seu tipo primário e secundário.

1 Falkner, o primeiro líder de ginásio

Após ajustar o relógio interno do cartucho, você começará no segundo andar de sua casa. Desça as escadas e fale com sua mãe. Peça a ela para lhe entregar a Pokégear. Em seguida, ela perguntará o dia da semana, para mais um ajuste no relógio interno. Depois, saia de sua casa e siga a oeste, até o laboratório do professor Elm. Ele pedirá para você escolher uma das três pokébolas sobre a mesa. Decida entre um Cyndaquil, um Totodile ou uma Chikorita. Feito isso, saia do laboratório e siga diretamente para oeste, até chegar à cidade de Cherrygrove.

Fale com o velho logo na entrada para que ele lhe dê o mapa da cidade. Siga para cima, pela Rota 30, até encontrar uma casa isolada no canto superior direito. Dentro dela, o professor Oak (ou Carvalho) lhe entregará a novíssima versão da Pokéagenda.



Saindo da casa, você receberá uma chamada de Elm, pedindo para você voltar com urgência ao seu laboratório. Antes de chegar lá, você enfrentará pela primeira vez seu rival. Apesar de não ser obrigatório derrotá-lo, será uma batalha fácil, especialmente se seu Pokémon estiver num bom nível.

Prossiga direto ao laboratório de Elm. Lá você receberá cinco Pokébolas e a permissão para enfrentar os líderes de ginásio e caçar suas insígnias! Sua jornada já começou: corra imediatamente para a cidade de Violet.

Antes de seguir ao ginásio, dê uma passada na Sprout Tower (Torre de Bellsprout), na parte norte de Violet. Suba até o topo dela e derrote o monge mestre para receber sua primeira HM – a 05, que dá a técnica Flash (ilumina locais escuros). Só então entre no ginásio para enfrentar Falkner, o Treinador de Pokémon Voadores. Use golpes do tipo Fogo ou Normal para vencer o Pidgey e o Pidgeotto e, assim, conseguir sua primeira insígnia: a Zephyr Badge.





2 Nas garras dos insetos de Bugsy

Antes de prosseguir, o professor Elm telefonará, com uma ordem expressa para você seguir direto para o Pokémon Center. Vá até lá e fale com o assistente de Elm para receber um ovo de Togepi. Ele irá chocar após você dar mil passos carregando-o em seu grupo. Agora, próxima parada: cidade de Azalea!

Prossiga para o sul até encontrar uma caverna próxima a um Pokémon Center. Atravesse-a, para chegar à cidade de Azalea, que estará totalmente dominada pelos Rockets. Você terá de se livrar deles para poder ter acesso ao ginásio da cidade. Para tanto, vá até a casa mais ao norte (parte de cima da cidade) e converse com um homem para poder entrar na caverna que está logo no começo da cidade. Acabe com todos os Rockets que estão ali, para só então entrar no ginásio e enfrentar a segunda líder: Bugsy. Ela usa apenas Pokémon do tipo Inseto: um Metapod, um Kakuna e um Scyther. Derrote-a com golpes do tipo Fogo ou Normal para receber a segunda insígnia, a Hive Badge.





3 A terceira insígnia

Siga para oeste. Você será obrigado a enfrentar novamente seu rival. Em seguida, continue por esse caminho para chegar a uma floresta. Seu objetivo aí é encontrar um Farfetch'd e levá-lo de volta a um garoto. Como prêmio, ele lhe dará o item HM01, que ensina a técnica Cut aos seus Pokémon (permite cortar arbustos). Use esse item em algum Pokémon seu e abra caminho até a parte norte, para ter acesso à grande cidade de Goldenrod.



Antes de tudo, dê uma passada na casa logo ao lado da Loja de Departamentos para comprar uma bicicleta. Depois, vá até a alta torre de rádio e fale com a mulher que está mais à direita do balcão, e responda a suas perguntas, nesta ordem: Yes, Yes, No, Yes, No. Assim você conseguirá o item Radio Card para sua Pokégear. Agora, enfrente a líder de Goldenrod, Whitney, especialista em Pokémon do tipo Normal. Use qualquer tipo de Pokémon para derrotar o Clefairy e o Miltank para conquistar sua terceira insígnia, a Plain Badge. Feito isso, vá até a casa à direita do ginásio e fale com a mulher ali para receber o Squirtbottle, um item que você precisará mais para a frente!





4 O misterioso líder do ginásio fantasma

No caminho da quarta insígnia, você deverá seguir para o norte até chegar à Rota 36. Ali, use o Squirtbottle para remover o Sudowoodo (Pokémon com formato de uma árvore) do meio do caminho. Daí, é só seguir diretamente para a cidade de Ecruteak, onde se localiza seu próximo desafio.

Você poderá até enfrentar diretamente o líder do ginásio, mas certamente precisará aumentar os níveis de experiência de seus Pokémon. Para isso, visite a torre no canto superior esquerdo da cidade e vença alguns Ratticates e Koffings. Quando estiver finalmente preparado, encare Morty. Ele utilizará somente Pokémon do tipo Fantasma: um Gastly, dois Haunters e um Gengar. Use golpes psíquicos para vencer a luta com facilidade e receber a Fog Badge.

Com a quarta insígnia nas mãos, você poderá enfrentar as atrizes, no teatro localizado ao norte do Pokémon Center. Após derrotá-las, converse com o homem de preto para receber a HM03, que ensina a técnica Surf (permite surfar por cima de qualquer espaço com água). Com isso, você já pode prosseguir para o norte, em direção à cidade de Cianwood.





5 A força dos Pokémon Lutadores

No caminho para Cianwood, você passará pela cidade de Olivine, cujo ginásio está deserto. Nada a fazer ali, por enquanto. Siga para a casa no canto superior esquerdo da cidade para conseguir o item HM04, que ensina a técnica Strength (permite empurrar objetos pesados), necessária para chegar ao próximo ginásio. Prossiga para a esquerda e use o Surf (se você não tiver nenhum Pokémon Aquático, um Sentret poderá aprender a técnica) para atravessar a Rota 40 e alcançar a tão procurada cidade de Cianwood.

Vá direto para o ginásio local (use a técnica Strength para mover as pedras) para enfrentar o quinto líder do game, Chuck. Seus Pokémon Lutadores – um Primeape e um Poliwrath – não são exatamente fortes, mas não os subestime. Use Pokémon do tipo Psíquico para vencer e receber a Storm Badge, sua quinta insígnia. Antes de retornar a Olivine, existe mais um item que você deve conseguir aqui: o HM02, que ensina o Fly (permite voar para qualquer cidade já visitada), com a mulher que está parada na frente do ginásio. Agora, é só partir voando para a cidade de Olivine.



6 A Treinadora do farol



Chegando a Olivine, suba no topo do farol, na parte de baixo da cidade. Lá você encontrará a Treinadora Jasmine cuidando de um Pokémon doente. Retorne para Cianwood e fale com o homem de óculos, que está na casa próxima ao Pokémon Center, para conseguir um medicamento. Retorne à torre e entregue o medicamento a ela, para que ela possa retornar ao seu ginásio. Agora você está livre para enfrentá-la. Jasmine curte criaturas Elétricas e Metálicas: ela usa dois Magnemites e um Steelix, a evolução do Onix. Derrote-a (use técnicas de Água) para receber a sexta insígnia, a Mineral Badge.





7 Entrando numa fria!



Agora que você já explorou todo o lado oeste, retorne à cidade de Ecruteak e pegue o caminho a leste, para entrar na Rota 42. Atravesse a caverna (use a técnica Flash para iluminar) ou use Surf para chegar à cidade de Mahogany. Você descobrirá – da pior forma possível – que essa cidade também está dominada pela Equipe Rocket, que bloqueou a entrada do ginásio. Siga para cima até chegar a um grande lago, onde terá de enfrentar um Red Gyarados. Ao retornar a terra firme, Lance, o Treinador de Dragões, aparecerá. Converse com ele e retorne à cidade.



Entre na casa que tem uma placa ao lado da entrada e suba pelas escadas (seguindo Lance). Prossiga até encontrar uma Treinadora Rocket, que entregará a você um código após ser derrotada. Use o código na porta trancada para encontrar o líder dessa cidade. Após derrotá-lo, fale com o Pokémon que está ali para descobrir a senha para o reator – a palavra Giovanni. Use a senha e derrote alguns Electrodes para desativar o local. Lance vai presenteá-lo com a HM06, que ensina a novíssima técnica Whirlpool (permite passar por remoinhos na água).



Você agora tem acesso livre ao ginásio de Mahogany, onde enfrentará Pryce, o Treinador de Pokémon do tipo Gelo — um Seel, um Dewgong e um Piloswine. Use qualquer Pokémon de Fogo com alto nível de experiência e você não terá problemas em conseguir a Glacier Badge, sua sétima insígnia.



8 A fúria dos Dragões!



Assim que sair do ginásio, o professor Elm vai chamá-lo pelo telefone. Ele pedirá que você retorne a Goldenrod, onde a Equipe Rocket dominou a torre de rádio! Voe para lá e siga diretamente para a construção mais alta, à esquerda. Suba todos os andares e derrote o líder no escritório. Ele lhe dará a chave para a base subterrânea.

Vá até a casa ao norte da torre, desça as escadas e use a chave na porta da direita. Você terá de enfrentar seu rival novamente. Após a briga, acione os interruptores nas paredes na seguinte ordem: 3, 2 e 1. Agora, recolha o Card Key (cartão) com o homem de chapéu que você encontrará e pegue o elevador para o primeiro andar da loja de departa-



mentos. Retorne à torre e use o cartão na porta trancada, no terceiro andar. Você vai encontrar o verdadeiro líder da operação. Se vencê-lo, receberá uma pena especial, dependendo da versão que estiver jogando: a Rainbow Wing ou a Silver Wing. Esses itens são obrigatórios se você quiser conseguir os novos pássaros lendários, Ho-oh e Lugia.

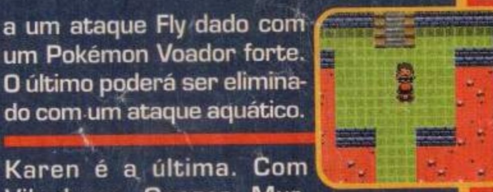
Com isso, você está livre para retornar a Mahogany e seguir à direita. Atravesse as cavernas – não se esqueça de pegar a HM07, Waterfall, que permite subir cachoeiras – para chegar à cidade de Blackthorn. Antes de entrar no ginásio, porém, coloque em seu gru-





po alguns Pokémon do tipo Gelo e pelo menos um com a técnica Strength. Você precisará empurrar alguns blocos nos buracos para chegar à líder, Clair. Derrote facilmente seus três Dragonairs e um Kingdra usando ataques de Gelo.

Vencida, ela dirá que não possui a insígnia que você procura. Saia e use a técnica Surf para chegar à caverna acima do ginásio. Com a ajuda da técnica Whirlpool, atravesse o remoinho e siga para a direita até avistar um item. Assim que agarrá-lo, Clair aparecerá e elogiará sua persistência, entregando a você a Rising Badge.



9 A caminho da Liga Laranja!



Após receber a ligação de Elm, voe de volta a sua cidade natal, e entre no laboratório. Converse com todos e pegue a Master Ball com o professor. Depois, use a técnica Surf para seguir à direita e atravesse a Rota 27 para chegar à merecida Champion Road. Antes de cruzá-la por completo, você enfrentará mais uma vez seu rival, para só então enfrentar os mais poderosos mestres Pokémon da Liga Laranja: a Elite Four!



A primeira batalha será contra Will, Treinador que mescla Pokémon Psíquicos e de Gelo – uma combinação perigosa, diga-se de passagem. Ele atacará com dois Xatu, um Slowpoke, uma Jynx e um Exeggutor. Pokémon de Fogo bastante poderosos (Ho-oh, Rapidash e Typhlosion) são uma boa opção aqui.



Em seguida, surgirá um velho conhecido seu: Koga, o antigo líder do ginásio de Fuchsia. Sua equipe é formada por um Ariados, um Muk, um Venomoth, um Crobat e um Forrestress. Para os dois primeiros, a mesma estratégia de Will. Muk tomba com um bom Pokémon de Água (aquele Red Gyarados, por exemplo) enquanto aos demais, basta um Pokémon Elétrico (Magneton ou Ampharos).

O terceiro Round será contra o mestre Bruno (outro do game anterior), que vem com um Hitmontop, um Hitmonchan, um Hitmonlee, um Machamp e um Onix. Os lutadores não resistirão a um ataque Fly dado com um Pokémon Voador forte. O último poderá ser eliminado com um ataque aquático.

Karen é a última. Com Vileplume, Gengar, Murkrow, Umbreon e Houndoom ela será páreo duríssimo! Use um Pokémon Aquático poderoso contra os três últimos, Fly em Vileplume e um Psíquico (Kadabra e Hypno são perfeitos) contra Gengar.

Agora você estará diante do campeão da Liga Laranja: ninguém mais, ninguém menos que Lance, o Treinador de Dragões! Três Dragonites, um Charizard, um Gyarados e um Aerodactyl. Gelo é a palavra aqui, que derrubará rapidamente os Dragonites e o Gyarados. Os que sobrarem podem ser varridos com a ajuda do Surf.





Parabéns, você finalizou a primeira metade do jogo!



Quem já jogou alguma das versões anteriores de Pokémon (Vermelho, Azul ou Amarelo) notará um detalhe interessante nesse momento do jogo. Seu personagem deixará o cenário desse game para retornar ao velho continente, no qual aconteceram todas as batalhas de Ash Ketchum nos games anteriores.



10 Admirável mundo novo

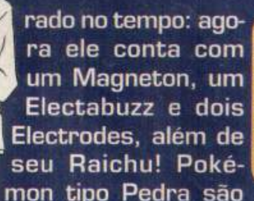


Depois que os créditos rolarem, retorne ao laboratório do professor Elm para receber uma passagem de navio. Com ela, vá para Olivine e embarque no S.S. Aqua rumo à velha ilha de Indigo! Você poderá aproveitar para enfrentar todos os Treinadores que estão a bordo, para acumular experiência. Depois que fizer isso, siga para a



sala do capitão, à esquerda, e fale com ele. Assim que ele sair, você chegará à cidade de Vermillion.

Siga diretamente ao ginásio da cidade para enfrentar Surge e conseguir a Thunder Badge. Mas não pense que Surge ficou parado no tempo: agora ele conta com um Magneton, um Electabuzz e dois Electrodes, além de seu Raichu! Pokémon tipo Pedra são essenciais aqui. Conquistada a insígnia, siga para cima, na direção de Saffron, já que há um Snorlax impedindo sua passagem pela Caverna de Digglet (Diglett Cave).





11 O show paranormal continua



Com a Silph Corp. bloqueada, você não terá muitas opções por aqui. Siga para o ginásio, na parte superior direita e atravesse o labirinto de teletransportadores para encontrar a líder, Sabrina. Ela continua usando somente Pokémon Psíquicos: um Mr. Mime, um Alakazam e um Espeon. Traga algum Pokémon do Tipo Noturno (Murkrow, por exemplo) para se dar bem. Vencendo-a, você conquista mais uma insígnia: a Marsh Badge.



12 Misty apaixonada?



Partindo de Saffron, tome a Rota 8 até a cidade de Lavender. Ignore-a por enquanto e rume para a Rota 10. Cruze o Rock Tunnel (com a ajuda da HM Flash, para iluminá-lo). Antes de prosseguir, dê uma passada pelo local onde se localizava a antiga Power Plant, logo abaixo da saída do Rock Tunnel – você precisará da técnica Surf para contornar a costa – e converse com todo mundo. Você descobrirá que a Equipe Rocket andou roubando algumas coisas por ali...

Próximo passo: a cidade de Cerulean! Siga à esquerda pela Rota 9 e corra para o ginásio, onde você dará de cara



com um membro da Equipe Rocket em fuga. Vá atrás dele até a Nugget Bridge. Se o derrotar, ele revelará que escondeu "algo" dentro do ginásio. Retorne ao local e procure o tal item dentro da piscina do centro. Devolva o item a seus donos na antiga Power Plant para receber uma permissão para "incrementar" sua



Pokégear e o item TM07. Vá, então, a Lavender e entre na Radio Tower (antiga Ghost Tower). Fale com o homem que está de frente para a parede para ganhar o upgrade para o Radio da sua Pokégear.

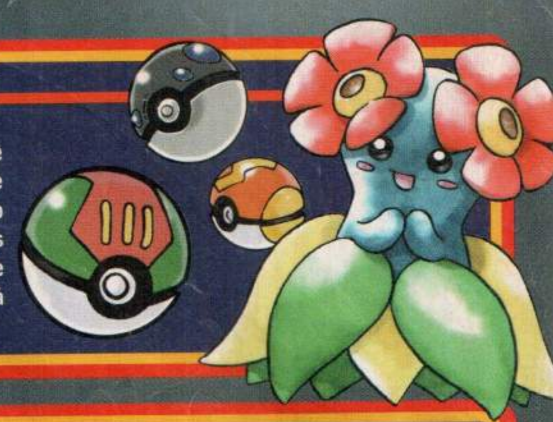


Feito isso, vá até o antigo farol de Bill para encontrar Misty. Para sua surpresa, ela estará num momento romântico com um garoto! Quando o rapaz fugir, ela voltará reclamando ao ginásio, e a hora será ideal para enfrentá-la. Para derrotar com facilidade seus Pokémon (Golduck, Quagsire, Lapras e Starmie), use alguns Pokémon Elétricos. Em troca, você receberá a Cascate Badge.



13 A flor de Celadon





Hora de buscar sua 12ª insígnia! Siga para a grande cidade de Celadon, onde você poderá aproveitar para renovar seu estoque de itens. Feito isso, vá para o ginásio derrotar Erika, que continua sendo a Treinadora de Pokémon tipo Planta. Use golpes tipo Gelo ou Fogo para detonar fácil os Tangela, Vileplume, Victrebell e Belossom. O prêmio pela vitória será a Rainbow Badge.

14 Os poderes do Pokéninja!



Pegue a Rota 16 (você só poderá atravessá-la de bicicleta). Prossiga até chegar à cidade de Fuchsia. Repare que a Safari Zone foi removida, o que deixa você sem muitas opções de exploração na cidade. Entre no ginásio para encontrar a nova líder: Janine, a filha de Koga. Ela usará somente Pokémon dos tipos Inseto e Venenoso – um Ariados, um Crobat, um Venomoth e dois Weezings. Com Pokémon de Água e Planta poderosos, você não terá problemas para conseguir a insígnia Soul Badge.



15 Exibição na cidade de Pewter



Hora de despertar a bela adormecida! Retorne a Vermillion e fique diante do Snorlax que está obstruindo a Caverna de Digglet. Entre na opção Radio em sua Pokégear e coloque o volume no máximo. Assim que a música começar a tocar, verifique o dorminhoco. Ele despertará e atacará você. Não perca a oportunidade de capturar esse Pokémon superpoderoso!

Ultrapasse a Diglett Cave para chegar à Cidade de Pewter, onde Brock o aguarda para a próxima insígnia. Entre no ginásio e acabe com sua equipe, formada por Graveler, Onix, Rhyhorn, Omastar e Kabutops. Use golpes do tipo Gelo e Água. Isso renderá a você a Boulder Badge!



16 O ginásio de Blaine



Para continuar sua exploração a oeste, primeiramente você deverá atravessar a Montanha da Lua (Mt. Moon), onde encontrará seu bom e velho rival pela primeira vez em Indigo. Derrotado, ele partirá para resolver um "assunto importante". Continue pela floresta de Viridian (Viridian Forest) – ignore Viridian por enquanto, já que mais uma vez seu ginásio estará deserto – para chegar em Pallet. Uma vez lá, converse com o professor Carvalho, que dirá a você para procurar pelo líder do ginásio de Cinnabar, Blaine. Faça isso imediatamente!

Use a técnica Surf em Pallet e desça até chegar à ilha de Seafoam. Lá você encontrará um misterioso Treinador, que desaparecerá depois que você falar com ele. Prossiga à direita até encontrar as ilhas de Cinnabar. Apesar de não haver ginásio algum à vista, entre na única caverna que há ali para enfrentar Blaine. Ele usará um Magcargo, um Rapidash e seu velho Magmar. Derrote-os com bons Pokémon Aquáticos para ganhar a insígnia Volcano Badge.





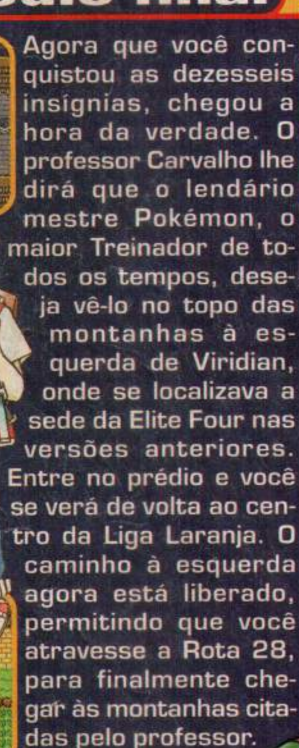


17 Sai Giovanni, entra Gary



Retornando a Pallet, o professor Carvalho dirá que o líder de Viridian finalmente retornou de sua jornada. Não perca tempo e vá até o ginásio, onde surpreendentemente você encontrará ninguém mais, ninguém menos que Gary Carvalho! Ele é, certamente, um dos Treinadores mais difíceis do jogo, justamente por não possuir um padrão em seu grupo de Pokémon. Sua equipe é formada por um Pidgeot, um Gyarados, um Exeggutor, um Rhydon, um Alakazam e um Arcanine. Técnicas tipo Gelo acabarão com os quatro primeiros, tipo Noturno darão conta do Alakazam e o tipo Água dará um fim no Arcanine. Mas não confie demais apenas nas fraquezas. Procure usar um time balanceado para ter certeza de obter a Earth Badge.

Episódio final O maior Treinador de todos os tempos...



Agora que você conquistou as dezesseis insígnias, chegou a hora da verdade. O professor Carvalho lhe dirá que o lendário mestre Pokémon, o maior Treinador de todos os tempos, deseja vê-lo no topo das montanhas à esquerda de Viridian, onde se localizava a sede da Elite Four nas versões anteriores. Entre no prédio e você se verá de volta ao centro da Liga Laranja. O caminho à esquerda agora está liberado, permitindo que você atravesse a Rota 28, para finalmente chegar às montanhas citadas pelo professor.



Você precisará usar a técnica Flash nas cavernas. Os Pokémon existentes aqui possuem níveis altíssimos, portanto, é um ótimo lugar para acumular experiência. Quando estiver bem preparado, suba até o topo, para encontrar um solitário Treinador, com seu boné vermelho e seu colete azul... Sim, é ele mesmo: seu oponente na batalha final será Ash Ketchum!

Ele atacará com um Pikachu, um Blastoise, um Charizard, um Venusaur, um Espeon e um Snorlax. Tenha pelo menos um Pokémon de Gelo poderoso (Articuno seria ideal) para derrubar o Blastoise e o Venusaur. Com um Pokémon de Água (Lugia, Feraligatr) você acabará com o Charizard, enquanto um Golem ou um Rhydon bastam para o Pikachu. Agora, para o Espeon e o Snorlax, você precisará também de sorte. Espeon tem ataques Psíquicos poderosíssimos, que podem derrubar rapidamente qualquer Pokémon. O Snorlax, por sua vez, recarrega sua energia a cada turno, sendo muito difícil causar algum dano mais sério. Para ambos, use seus Pokémon mais poderosos (Suicune, Entei, Raikou, Lugia, Ho-oh, Mewtwo ou seja lá o que você tiver à mão!). Se conseguir vencer Ash, você conseguirá alcançar o posto de maior Treinador de todos os tempos! Boa sorte!

THE END

DADOS

Tipo de jogo:	RPG
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Nintendo
Salva?	sim (um Slot)
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1 a 2 simultâneos
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	9,0
Som	8,5
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,5
Replay	10,0

NOTA 9,3



● ÓTIMO
▼ FRACO
■ RUIM

TIPO DE POKÉMON USADO NO ATAQUE \ TIPO DE POKÉMON USADO NA DEFESA	NORMAL	FOGO	ÁGUA	ELÉTRICO	PLANTA	GELO	LUTADOR	VENENOSO	TERRESTRE	VOADOR	PSÍQUICO	INSETO	PEDRA	FANTASMA	DRAGÃO	NOTURNO	METÁLICO
NORMAL													▼	■			▼
FOGO		▼	▼		●	●						●	▼		▼		●
ÁGUA		●	▼		▼				●				●		▼		
ELÉTRICO			●	▼	▼				■	●					▼		
PLANTA		▼	●		▼			▼	●	▼		▼	●		▼		▼
GELO		▼	▼		●	▼			●	●					●		▼
LUTADOR	●					●		▼		▼	▼	▼	●	■		●	●
VENENOSO					●			▼	▼				▼	▼			■
TERRESTRE		●		●	▼			●		■		▼	●				●
VOADOR				▼	●		●					●	▼				▼
PSÍQUICO							●	●			▼					■	▼
INSETO		▼			●		▼	▼		▼	●			▼		●	▼
PEDRA		●				●	▼		▼	●		●					▼
FANTASMA	■										●			●		▼	▼
DRAGÃO															●		▼
NOTURNO							▼				●			●		▼	▼
METÁLICO		▼	▼	▼		●							●				▼

Ao lado, você pode conferir a tabela de forças e fraquezas dos Pokémon. Por exemplo, Pokémon do Tipo Elétrico (como o Pikachu) se dão muito mal contra Pokémon Terrestres, mas em compensação, detonam fácil criaturas Aquáticas. Existem alguns tipos que são apenas um pouco mais fracos que outros (relação representada por triângulos), e aqueles que não têm nenhuma grande vantagem sobre outro. Use sempre a tabela quando for enfrentar algum líder de ginásio. Não tem erro!

Na próxima edição, você vai conferir uma Poké-agenda completa, com informações sobre todos os cem novos Pokémon e mais dicas de como capturar todas as criaturas. Até lá!

Os novos Pokémon

Estes são os nomes oficiais e confirmados dos cem novos Pokémon. Encontre todos, se puder!

152	Chikorita	172	Pichu	192	Sunflora	212	Scizor	232	Donphan
153	Bayleef	173	Cleffa	193	Yanma	213	Shuckle	233	Porygon2
154	Meganium	174	Igglybuff	194	Wooper	214	Heracross	234	Stantler
155	Cyndaquil	175	Togepi	195	Quagsire	215	Sneasel	235	Smeargle
156	Quilava	176	Togetic	196	Espeon	216	Teddiursa	236	Tyrogue
157	Typhlosion	177	Natu	197	Umbreon	217	Ursaring	237	Hitmontop
158	Totodile	178	Xatu	198	Murkrow	218	Slugma	238	Smoochum
159	Croconaw	179	Mareep	199	Slowking	219	Magcargo	239	Elekid
160	Feraligatr	180	Flaaffy	200	Misdreavus	220	Swinub	240	Magby
161	Sentret	181	Ampharos	201	Unown	221	Piloswine	241	Miltank
162	Furret	182	Bellossom	202	Wobbuffet	222	Corsola	242	Blissey
163	Hoothoot	183	Marill	203	Girafarig	223	Remoraid	243	Raikou
164	Noctowl	184	Azumarill	204	Pineco	224	Octillery	244	Entei
165	Ledyba	185	Sudowoodo	205	Forretress	225	Delibird	245	Suicune
166	Ledian	186	Politoed	206	Dunsparce	226	Mantine	246	Larvitar
167	Spinarak	187	Hoppip	207	Gligar	227	Skarmory	247	Pupitar
168	Ariados	188	Skiploom	208	Steelix	228	Houndour	248	Tyranitar
169	Crobat	189	Jumpluff	209	Snubbull	229	Houndoom	249	Lugia
170	Chinchou	190	Aipom	210	Granbull	230	Kingdra	250	Ho-Oh
171	Lanturn	191	Sunkern	211	Qwilfish	231	Phanpy		

TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION

AJUDE OS DESCENDENTES DE TUROK A SALVAR A TERRA DA DESTRUIÇÃO

O final de Turok 2 – Seeds of Evil trouxe uma confusão dos infernos para o nosso amigo Joshua Fireseed. Quando ele pensava que tudo estava resolvido e que tinha acabado com Oblivion, não é que ele descobre que o bichão está bem vivo, nervoso e prontinho para invadir um lugar chamado Lost Land?
É assim que começa Turok 3 – Shadow of Oblivion, a terceira e última parte da saga do caçador de dinossauros mais famoso do mundo. O único meio de Oblivion entrar em Lost Land é acabar com a energia que está presente em todos os membros da família de Turok. E aí, monstros invadem a casa do herói e ele... morre?!! Sim, amigos, Turok bate as botas, e agora Joseph e Danielle Fireseed – netos de Joshua – vão continuar a missão. Um dos dois será o novo Turok, e você escolhe com quem vai jogar para detonar Oblivion.

Terra devastada

Turok 3 foi desenvolvido por um novo estúdio da Acclaim no Texas, chamado Austin, e há erros e acertos com relação aos outros games. Basta bater o olho nos gráficos e ver que a textura foi muito bem trabalhada: aquela névoa que existia nos cenários foi totalmente eliminada e substituída por um efeito de escuridão proposital. Isso melhorou muito o visual, mas obrigou o cartucho a dar uma leve parada para gerar os polígonos, mas também não é nada que dê pra dizer "oh, que horror!".
As animações dos personagens são muito boas, e há seqüências sensacionais de animação totalmente faladas. A jogabilidade continua boa, não mudou em nada, quer dizer: se você já jogou algum Turok vai sacar rapidinho como controlar seus heróis, selecionar armas, atirar, etc.
Se esse não é o seu caso, o melhor mesmo é começar a treinar muito, porque os movimentos dos heróis rolam nos botões C. A alavanca de controle você usa para mexer a cabeça do personagem. Não é muito fácil de se acostumar, mas o jeito é suar os dedos. Apesar do controle ser bom, a movimentação dos heróis é um pouco pesada.

Montão de novidades

A selvageria dos inimigos e a matança continuam rolando soltas nessa nova versão. A Acclaim diminuiu as cenas mais violentas, mas isso não impede que você tenha à disposição mais de vinte tipos de armas. Algumas são apenas versões novas e melhoradas das antigas, enquanto outras são novas e superpoderosas. É o caso da PSG e da Cerebral Burst (irmã da Cerebral Bore, lembra?). E, de quebra, a inteligência artificial dos inimigos está bem mais evoluída.











Agora eles correm, atacam e escondem-se com mais tranqüilidade.
Para facilitar a vida dos jogadores, foram acrescentadas algumas opções. Você recebe uma série de objetivos para seguir, o que o impede de ficar andando sem saber o que fazer. Também é possível salvar seu progresso em qualquer lugar. Em vez de ter que explorar uma fase durante mais de quarenta minutos à procura de um Save Beacon (portal de salvamento), basta apertar Start e salvar onde quiser. Mas prepare-se para gastar dezesseis blocos do Memory Pak.
O Multiplayer é outro fator de diversão elevada. Aqui é tudo igual a Turok 2 e Rage Wars, tirando o modo para criar jogadores. Basta juntar uns amigos e mandar ver nas caçadas. E para jogar sozinho, basta sair feito um alucinado e arrepiar em mais de dez horas de jogo. É a família Turok retornando em grande estilo.

Renato Siqueira

Os personagens

Os dois heróis, além de terem características diferentes, não têm armas e nem seguem por caminhos iguais.

Danielle Fireseed



Tem 27 anos e tem todas as habilidades que Turok tinha. Ela pode escalar locais altos usando um gancho laser.

Joseph

Ele é irmão de Danielle e aceitou desde cedo as responsabilidades da família. Pode passar por locais pequenos e usar óculos de visão noturna para observar através da escuridão.



COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	9,0
Som	9,5
Jogabilidade	8,0
Diversão	8,5
Replay	8,5

NOTA 8,6

DADOS

JOGADORES






CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Acclaim
Desenvolvimento:	Acclaim Austin Studios
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	não disponível
Recomendado para:	maiores de 17 anos

Os monstros são horríveis. E olha que este é um dos mais bonitos



O PATO RABUGENTO MAIS UMA VEZ SAI À PROCURA DE SUA AMADA

Donald está "pato" da vida! Sua eterna namorada, a patinha Margarida, caiu nas garras de um malvado bruxo chamado Merlock enquanto fazia uma reportagem sobre o reino mágico desse pilantra. Agora, com a ajuda das invenções do professor Pardal, Donald terá que passar por 24 áreas espalhadas por quatro mundos, nessa nova criação da UBI Soft. E o cara é tão apaixonado que chega a afirmar que, pela Margarida, daria a volta ao mundo. Quer uma prova? Se você o deixar parado durante o jogo, algumas imagens aparecerão em cima de sua cabeça, revelando seus obstinados pensamentos. Ele sabe mesmo o que quer.







Desenvolvido em cima de uma versão otimizada da estrutura de jogo de Rayman 2: The Great Escape, Goin' Quackers! traz gráficos tão lindos quanto a aventura do herói desmembrado. A grande diferença é que, enquanto Rayman podia movimentar-se livremente em ambientes tridimensionais, Donald tem que seguir um caminho pré-determinado durante as fases, o que nos dá aquela velha e esquisita definição, "2 1/2 D" (duas dimensões e meia).

Existem lugares onde o pato pode se movimentar tridimensionalmente, mas eles são apenas os eixos principais que interligam os estágios. Nas fases propriamente ditas, Donald segue um caminho vertical, onde pode se movimentar em 3D – mas apenas dentro da rota delimitada – ou um caminho horizontal, onde ele apenas anda em linhas retas. Isso dá uma gostosa sensação de nostalgia para aqueles que cresceram jogando os games de plataforma do Super NES: a jogabilidade é bastante parecida com aquela à qual eles estão acostumados, somada a alguns elementos 3D e todo aquele colírio para os olhos que são os gráficos no naipe de Rayman 2.

Muitos patos na lagoa

Além dos já citados professor Pardal, Gastão e Margarida, Donald cruzará com vários outros personagens Disney, como os três sobrinhos, que servem como uma espécie de "guardiões", garantindo acesso à última fase de cada mundo somente se Donald recuperar seus brinquedos perdidos. Outra coisa que deve ser encontrada é um item que se parece com uma pizza. Existe um por fase, e se encontrar todos de um mesmo mundo, você enfrentará o chefe.

Donald é conhecido por ter um temperamento explosivo e perder a paciência por qualquer coisinha. Um aspecto legal desse novo game é a constante mudança no humor de Donald. Conforme ele vai sendo atingido pelos inimigos, seu humor vai mudando e seus ataques ficam diferentes. Mais legal ainda é ouvir aquele monte de "quack! quack!" quando ele está realmente enfezado. Demais!

Eduardo Trivella



AVALIAÇÃO

Gráficos	8,0
Som	7,0
Jogabilidade	8,0
Diversão	8,0
Replay	6,0
NOTA	**7,7**

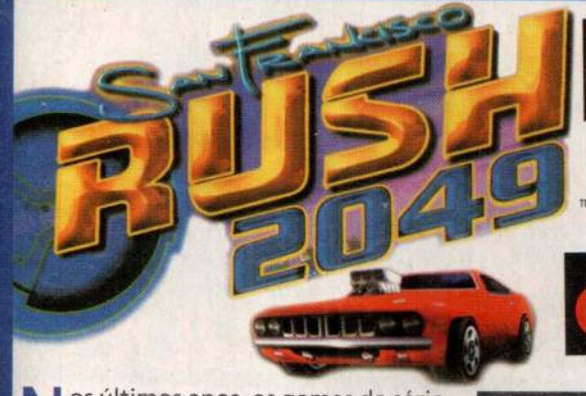
DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

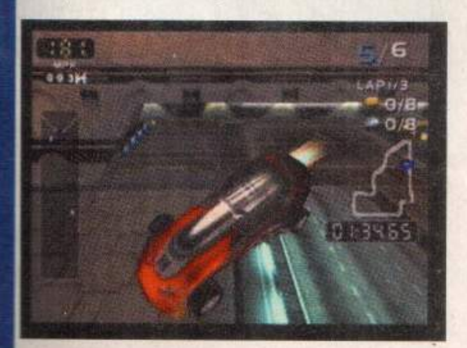
Tipo de jogo:	ação
Publisher:	UBI Soft
Desenvolvimento:	UBI Soft
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	não disponível
Recomendado para:	todas as idades



CORRA, PULE, VOE... FAÇA TUDO O QUE DER NA TELHA

Nos últimos anos, os games da série San Francisco Rush ganharam bastante popularidade, tanto em consoles domésticos quanto em arcades. Para comemorar o sucesso, a Midway está lançando uma novíssima versão do game para o Nintendo 64. Rush 2049 leva o jogador ao futuro para experimentar mais uma vez a sensação de pilotar em alta velocidade, da forma mais original possível. O esquema é básico: escolha um carango, um percurso e saia acelerando como louco, fazendo barbaridades e, claro, tentando ganhar a competição. São dezenove pistas, contando com as Mirror, e treze carros que você terá que suar a camisa para habilitar. Existe também um modo especial só para personalizar as máquinas, mudando a cor da lataria, chassi, rodas, motor, etc.

Tanto o estilo de jogo como o visual foram melhorados com relação às versões anteriores (San Francisco Rush e Rush 2: Extreme Racing). Os cenários são gerados integralmente, ou seja, o efeito de névoa usado para encobrir a construção dos polígonos – predominante nos primeiros jogos do 64 bits – simplesmente não foi usado. Os gráficos possuem um pouco de granulação, que só chega a atrapalhar mesmo no modo para dois jogadores, o que diminui um pouco a sensação de velocidade. Ponto negativo para o som: as músicas e efeitos sonoros são bem fraquinhos e deixam um pouco a desejar.





Muito desafio pra pouca diversão

Mas o grande barato do game são as pistas, imensas, cheias de rampas, túneis e pequenos atalhos. A jogabilidade é a mesma das versões anteriores e vai exigir muito da sua coordenação motora. É quase impossível ultrapassar os adversários seguindo o percurso normalmente, então o único modo de conseguir o primeiro lugar e se manter nele é aprender a explorar muito bem os caminhos alternativos. É aí que entra uma nova técnica, criada especialmente para esse game: a Wings. Assim que decolar nas rampas, basta apertar e segurar o botão Z para ativar asas que saem das laterais do carro, que permitem ao jogador controlar o salto e fazer movimentos radicais em pleno ar.

O game ainda possui cinco modos de jogo, entre eles o modo Battle para quatro jogadores, que é divertido, mas peca pela falta de variedade nas armas e pela arena muito pequena. Já para habilitar uma série de carros e pistas secretas, você terá que encontrar moedas escondidas no meio dos percursos. O único problema é recolhê-las, porque elas sempre aparecem em lugares inacessíveis.

Apesar de ser um jogo de corrida, San Francisco Rush 2049 é um pouco complicado, o que diminui o fator diversão. As pistas futuristas realmente foram projetadas para motoristas pirados, o que é bom, mas o Multiplayer ficou devendo. Quem sabe na próxima?

Renato Siqueira



COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	8,0
Som	6,5
Jogabilidade	5,5
Diversão	7,6
Replay	8,0
NOTA	**7,4**

DADOS

JOGADORES







CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

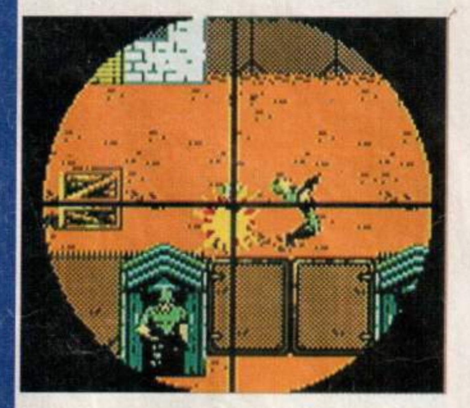


Tipo de jogo:	corrida
Publisher:	Midway
Desenvolvimento:	Atari Games
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	não disponível
Recomendado para:	todas as idades



JOANNA ENCOLHE SEM PERDER A CLASSE







Essa Joanna Dark é realmente uma garota polivalente: consegue agradar tanto no Nintendo 64 quanto no Game Boy Color.

Essa nova aventura da garota rola algum tempo antes dos eventos do jogo de N64, uma fase na qual ela ainda estava em treinamento.

Aliás, o game começa no Instituto Carrington, onde Joanna tem que mostrar que tem peito (no bom sentido) para enfrentar os perigos que virão pela frente. O ano é 2002, e como teste final, ela é enviada para a América do Sul, mais precisamente para a floresta Amazônica, para descobrir uma intriga internacional. Mas antes de partir para essa missão ela encara sessões de tiro ao alvo, resgata reféns, enfrenta soldados muito bem armados, até deixar bem claro que tem jeito pra coisa.

Joanna tem que se virar em sete fases diferentes para solucionar o problema. A dificuldade é bem razoável e existem fases até bem complicadas, mesmo para os jogadores mais experientes.

Ela vai fazer você tremer

Você sabe que os jogos para Game Boy Color são bem caprichados, e com Perfect Dark não seria diferente. O jogo inteiro é bem, digamos, refinado, e tem vários recursos bacanas. Joanna leva um monte de armas, tem uma movimentação bem feita e os gráficos são bons. Como a aventura não é tão futurista quanto no N64, Joanna anda por ambientes bem menos tecnológicos.

E ação é o forte desse cartucho. É verdade que Joanna vai ganhando um belo arsenal ao longo de sua jornada, mas também não precisa ficar descarregando todas as suas armas. Há fases onde o negócio é ser silencioso para que os inimigos não percebam sua presença. Para isso, basta manter pressionado o direcional para onde quiser ir; se o negócio for correr, dê dois toques rápidos no direcional e segure. Em certos momentos, será necessário usar diversas técnicas de espionagem, como esconder-se atrás de muros para não ser visto pelos inimigos (como em Metal Gear Solid). Para aumentar o realismo, o cartucho de PD vem com o Rumble embutido, que faz o Game Boy tremer cada vez que você levar chumbo. Outros destaques: o Multiplayer com o Cabo Game Link para dois jogadores e a possibilidade de enviar dados e códigos para outro Game Boy Color (com Perfect Dark), com a porta infra-vermelha existente na parte de cima do portátil.

Resumindo: o desafio é bacana, o visual da moça continua legal, o jogo é bem-feito e isso significa: termine a versão de N64, pule para a de GB e espere a versão para os cinemas. Porque nesse ritmo, vai ter filme daqui a uns anos, sem dúvida.

Odair Braz Junior

DADOS

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Rare
Salva?	sim
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1 a 2 simultâneos
Recomendado para:	maiores de 13 anos

AVALIAÇÃO

Gráficos	9,5
Som	9,0
Jogabilidade	9,2
Diversão	9,2
Replay	9,4

NOTA 9,3



POUCA AÇÃO E MUITO PAPO FURADO

Se você achava que muitos jogos para Game Boy tinham excesso de blá-blá-blá, é porque não teve a chance de conhecer este X-Treme Sports. Não é exagero. São páginas de diálogos que surgem na tela sem parar.

O pior é que, ainda por cima, tudo é muito mal explicado. Quer um exemplo? No game existem cinco provas diferentes: carrinho de rolemã, skate, patins in-line, surfe e Skyboarding. Só que não há um menu para selecioná-las. O início parece um RPG, onde você precisa sair andando por uma ilha, fazer sua inscrição numa competição, encontrar uma tal de "zona de testes" e só depois entrar na disputa propriamente dita.

Tirando o falatório, as competições até que são divertidas, com bons gráficos, efeitos sonoros e tudo mais. No início, Guppy e seu namorado Fin acabam se interessando por um comercial que fala sobre uma competição de esportes radicais. Os dois decidem se inscrever e embarcam para a tal ilha. Lá, você poderá escolher entre competir nos esportes na pele de um dos dois.

Podia ser melhor

O grande problema de X-Treme Sports é a falta de explicação, já que você é obrigado a descobrir muitas coisas na marra. Há também problemas de gráficos confusos. Alguns obstáculos nem parecem obstáculos. Você só descobre que são quando vai tropeçando neles, e aí, já é tarde demais.

Para vencer não basta ser mais rápido – na avaliação final, contam a quantidade de malabarismos que você conseguiu fazer e também o número de bandeiras vermelhas que coletou. No fim das contas, X-Treme Sports é um game que prometia muito, mas que naufragou pela falta de ação e pelo excesso de papo furado.

Ricardo Matsumoto



DADOS

Tipo de jogo:	esporte/aventura
Publisher:	Infogrames
Desenvolvimento:	Way Forward Technologies
Salva?	sim
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	8,0
Som	8,0
Jogabilidade	5,0
Diversão	5,5
Replay	5,5
NOTA	**6,1**

SABAN'S POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE

BOAS PORRADAS NA TELINHA

Todo mundo critica, mas muita gente, pelo menos uma vez na vida, já parou pra assistir seriados de Super Sentais. Esse é o nome dado aos grupos de heróis japoneses formados por cinco pessoas, normalmente três homens e duas mulheres. Power Rangers é a versão americana para essas séries japonesas. O molde é o mesmo: muitos soldados inúteis que morrem em dois minutos, um monstro absurdo que acaba explodindo, e depois o mesmo monstro gigantesco. Daí, entra em ação o robô gigante dos heróis.

Em Lightspeed Rescue, os Rangers têm que salvar os sobreviventes de algumas catástrofes, como incêndios, esgotos tóxicos, etc.

Todas as telas dividem-se em três partes: o resgate, a luta com os soldados e o quebra-pau com o monstro gigante. A jogabilidade é simples, e para cumprir as missões, o jogador conta com vários itens específicos. E, ainda, quando um Ranger morre, você pode continuar com outro. Ou seja, cinco vidas.

Mesmo quem não curte seriados Live-action pode jogar como se fosse só mais um game plataforma. Pois esse é um joguinho fácil, capaz de divertir por algumas horinhas. E é assim que deve ser.

Cleiton Campos

DADOS

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	THQ
Desenvolvimento:	Natsume
Salva?	sim
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	7,0
Som	7,0
Jogabilidade	8,0
Diversão	8,5
Replay	8,5
NOTA	**7,9**

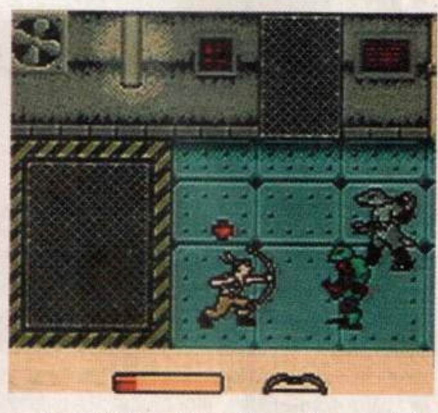


MELHORA A CADA DIA


MAS NÃO INOVA EM QUASE NADA







Os games de Turok para o Game Boy são uma prova viva que uma seqüência pode ser muito melhor do que o original. Enquanto no N64 a série tem seus altos (Turok: Dinosaur Hunter), baixos (Turok 2) e médios (Rage Wars), no Game Boy, Turok cumpre bem a tarefa de melhorar jogo após jogo.

Este Shadow of Oblivion é, de longe, o melhor dos quatro games da série para o portátil. É o mais rápido, o que tem os melhores gráficos e a maior variedade de jogo. São cinco missões, com Passwords e montes de armas e veículos, com um estilo de jogo que encaixa perfeitamente na telinha do Game Boy.

Turok 3 foi desenvolvido pela Bit Managers, que criou os três games anteriores, por isso, ele usa exatamente a mesma estrutura de Turok 2: Seeds of Evil – mas com diversas melhorias. Por exemplo, o rosto dos personagens não é tão definido, mas isso é compensado pelo alto nível de detalhes dos cenários, o ótimo uso de cores, a movimentação dos personagens e as animações entre cada fase. Os gráficos estão bem definidos em todos os cantos e com cores bem vivas nos cenários. Por falar nisso, é interessante notar como os ambientes das aventuras de Turok quase nunca mudam: são selvas, ruínas e florestas, sempre com aquele clima "ecológico" predominante.

Um índio pé-de-chumbo

A história não é muito inspirada. Após anos de conflitos, finalmente os seres humanos e os lagartos, conhecidos como Dinosoids, chegaram a um acordo de paz. Só que sempre há uns chatos que não aceitam ficar numa boa e gostam de criar caso por qualquer coisa. Resultado: uma guerra das grandes se inicia e Turok é chamado para resolver a situação, com unhas, dentes e um arsenal nervoso.

De cara, uma cena bizarra: Turok, pilotando um tanque pesado gigantesco em uma selva fechada. E essa é só a primeira das surpresas. Nas fases seguintes, ele também comanda um jipe, uma espécie de lancha e até um Hovercraft (veículo anfíbio), tudo com ótima jogabilidade. Esses estágios variados ligam uma fase de ação a outra e adicionam um pouco mais de variedade ao game, já que no resto das fases o objetivo é só seguir em frente e detonar lagartos em diferentes cenários. Apesar do estilo simples, o nível de desafio é alto. Como os Dinosoids nunca param de aparecer, você terá apenas que ser ágil e ter os dedos rápidos. Além disso, é necessário encontrar uma chave ou um outro item no final ou ainda acionar uma alavanca. Daí, é só embarcar no transporte e partir para a próxima. E isso se repete fase após fase, até a chegada do inimigo final.

No geral, Turok 3 apresenta muito poucas novidades para o gênero, mas se você não for do tipo exigente, o game poderá proporcionar alguns momentos razoáveis de lazer. Se estiver atrás de novidades e desafio de verdade, tente Perfect Dark que é mais garantido.

Pablo Miyazawa



DADOS

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Acclaim
Desenvolvimento:	Bit Managers
Salva?	sim (Password)
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	8,5
Som	6,9
Jogabilidade	8,0
Diversão	7,0
Replay	7,2

NOTA 7,7

LÁ VEM O PATO DONALD PARA APRONTAR MAIS UMA DAS SUAS!

CORRA, PULE, ATAQUE E DETONE MAIS DE 90 INIMIGOS DIFERENTES!



DONALD DUCK
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

CONTROLE O HUMOR EXPLOSIVO DO PATO DONALD, PASSE POR PERSONAGENS ESQUISITOS E OBSTÁCULOS MALUCOS.

PATO DONALD E TODA A SUA TURMA NUMA DIVERTIDA AVENTURA PARA SALVAR MARGARIDA.



3x R$ 99,67 OU EM 10x R$ 34,87

Nintendo by gradiente

X-MEN MUTANT ACADEMY
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

CORRIDA MALUCA
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

PERFECT DARK
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

ALADDIN
SÓ PARA GAME BOY COLOR

Lançamento



3x R$ 33,00

POKÉMON SILVER



3x R$ 33,00

POKÉMON GOLD

VERSÃO GOLD

3x R$ 33,00

TOMB RAIDER
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

LOONEY TUNES ALERT
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

FIFA 2000



3x R$ 33,00

MISSÃO: IMPOSSÍVEL
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

POKÉMON VERMELHO



3x R$ 33,00

POKÉMON AMARELO



3x R$ 33,00

BIONIC COMMANDO
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

RAYMAN
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

TOY STORY 2



3x R$ 33,00

TUROK 2



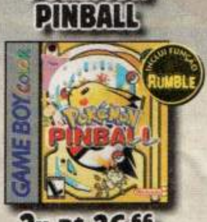
3x R$ 29,66



POKÉMON TRADING CARD

3x R$ 33,00

POKÉMON PINBALL



3x R$ 36,66

Preços válidos até 30/11/2000 ou enquanto durarem os estoques. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Frete não incluso. Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (011) 7266-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NN11C

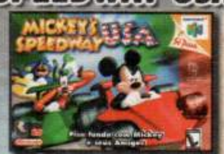
007 The World Is Not Enough

Para ser 007 você só precisa ter nervos de aço e pontaria certeira.



- A nova aventura de James Bond para N64.
- 14 níveis recheados de ação!
- Mais de 40 armas criadas pelo Q-Lab.
- Modo Multiplayer para até 4 jogadores simultâneos, totalmente personalizável!
- Interaja e converse com os personagens!
- Gráficos 3-D cinematográficos.
- Compatível com Cartucho de Expansão, de Memória e Rumble Pak

MICKEY'S SPEEDWAY USA



3x R$ 56,33

ISS 2000

3x R$ 56,33

MARIO TENNIS



3x R$ 56,33

KIRBY 64

3x R$ 56,33

PERFECT DARK



3x R$ 56,33

POKÉMON STADIUM



3x R$ 66,33

MARIO PARTY 2



3x R$ 56,33

POKÉMON PUZZLE LEAGUE



3x R$ 56,33

SUPER MARIO 64



3x R$ 56,33

TUROK 2



3x R$ 26,33

EXCITE BIKE 64



3x R$ 56,33

TONY HAWK'S PRO SKATER



3x R$ 56,33

SUPER SMASH BROS.



3x R$ 56,33

SOUTH PARK



3x R$ 26,33

RIDGE RACER 64

3x R$ 56,33

ALL STAR TENNIS 99

3x R$ 49,67



WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

3x R$ 49,67

JET FORCE GEMINI

3x R$ 56,33

TOY STORY 2

3x R$ 56,33

WAR GODS

3x R$ 19,67

TUROK 2 + CONTROLLER AZUL

3x R$ 43,00

STAR WARS: RACER

3x R$ 49,67

RAYMAN 2

3x R$ 49,67

QUAKE 2

3x R$ 46,33

YOSHI'S STORY

3x R$ 43,00

BODY HARVEST

3x R$ 23,00

NEW TETRIS + CONTROLLER AMARELO

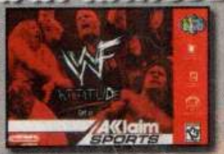
3x R$ 49,67

BIO FREAKS

3x R$ 19,67

SHADOW MAN

3x R$ 49,67

WWF ATTITUDE

3x R$ 49,67

WAVE RACE

3x R$ 49,67

CASTLEVANIA 64

3x R$ 49,67

NINTENDO 64
3x R$ 163,00
OU EM 10x R$ 57,03



ANIS
KIWI
JABUTICABA
TANGERINA
UVA

Consulte sobre a disponibilidade de cada cor.

CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$: 26,33

CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO.
3x R$: 23,00

RUMBLE PAK
3x R$: 16,33

CARTUCHO DE MEMÓRIA
3x R$: 16,33

Nintendo by gradiente

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

3x R$ 99,67
OU EM 10x R$ 34,87
GRÁTIS 01 GAME: SUPER MARIO WORLD



F-ZERO

3x R$ 29,67

A LENDA DE ZELDA

3x R$ 29,67

CONTROLLER EXTRA

3x R$ 19,00



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (0**11) 7266-7777



CÓDIGO NN11A

Preços válidos até 30/11/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

GAME BOY COLOR

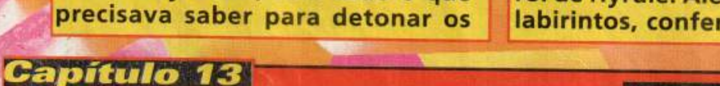


ZELDA
LINK'S AWAKENING DX™

Todas as conchas secretas, as fotografias e o lendário labirinto colorido

Parte 2 de 2
Por Eric Araki

Na edição anterior, você acompanhou a primeira parte da saga de Link no Game Boy Color, com tudo o que precisava saber para detonar os cinco primeiros labirintos do jogo. Agora, você confere a segunda parte da epopéia do mais famoso herói de Hyrule. Além dos três últimos labirintos, confere a localização de todas as Sea Shells (conchas do mar), as fotografias especiais e o Colorful Dungeon (labirinto colorido), exclusividade da versão DX. Prepare seu coração, e a espada!



Capítulo 13
O templo ao sul



Hoot Hoot informará a você que seu próximo destino é Q-11 (ver mapa), região onde se localiza o Southern Shrine. Deixe seu escudo preparado, pois você precisará dele mais do que nunca. Repare que existem vários Armos Knights (cavaleiros de pedra que podem causar muitos danos, destruídos somente por meio de flechadas) adormecidos por aqui. Caso você encoste neles, é bem provável que voltem à vida e atormentem bastante. Para evitar isso e abrir caminho, empurre as estátuas, usando seu escudo.

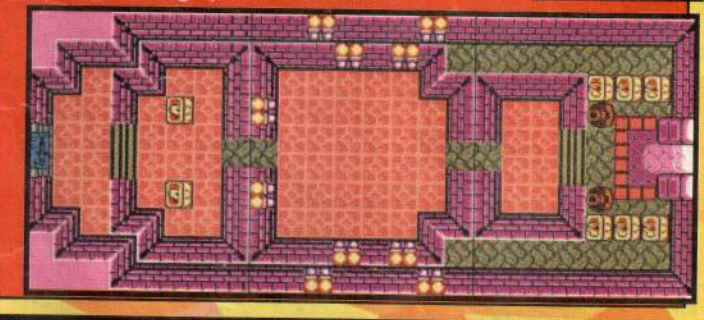
Chegando, enfim, em N-11, entre no templo e prossiga ao norte, até dar de cara com Giant Armos Knight, o mestre do local. Para derrotá-lo, primeiramente mova-se sem parar, evitanto que ele caia sobre você. Depois, use suas flechas, atingindo-o o máximo de vezes que puder



(principalmente no ar), enquanto ele se move numa trajetória definida.

Ao vencê-lo, você ganhará a Face Key, chave necessária para entrar no Face Shrine, repouso do sexto Instrument of Sirens. Prossiga ao norte e acenda as tochas para encontrar um mural com a imagem de Hoot Hoot e o Wind Fish... Qual será a ligação entre ambos?





As fotografias

Assim que você passar por Tal Tal Heights sozinho (sem BowWow, por exemplo), dê uma passada pela coordenada H-4. Ali você encontrará um rato cor-de-rosa que adora tirar fotos e se oferecerá para fotografar suas aventuras. São ao todo doze fotos que você pode conseguir, podendo até mesmo imprimi-las, caso você tenha uma Game Boy Printer.



Quando falar pela primeira vez com o rato, responda Yes para sua pergunta para uma foto feliz. Caso responda No, ele perguntará novamente, empurrando você. Responda No todas as vezes para ser espancado antes de tirar sua primeira foto: é bem engraçado.



Estratégia:

Aqui estão as coordenadas. O resto é com você!



Quando Marin estiver seguindo você para chegar à Animal Village, vá até A-16 e aproxime-se do canto inferior esquerdo.

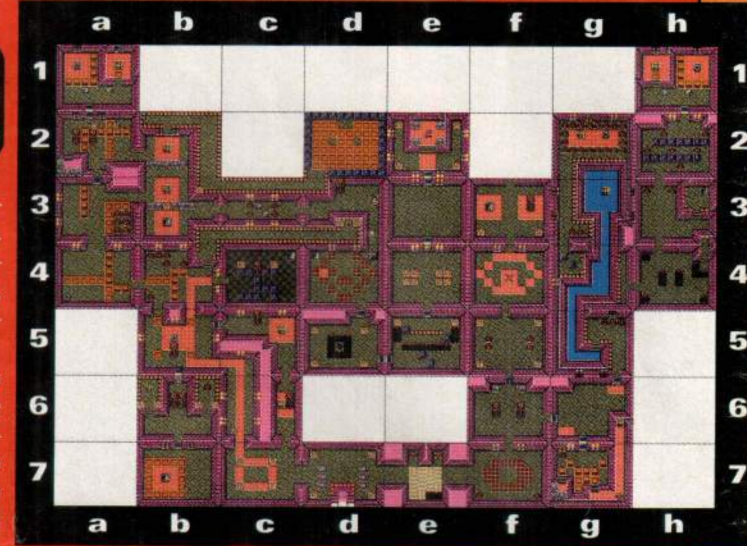
Ainda com Marin, salte para dentro do poço onde você conseguiu seu primeiro Heart Piece (B-11) e mantenha-se parado. A menina cairá sobre você e o rato capturará esse momento singelo... Ok, não tão singelo assim!

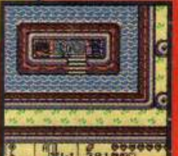
Com Marin, vá para C-10 e aproxime-se da estátua. Tarin aparecerá e sairá na foto!

Capítulo 14

Level Six: Face Shrine

Número de chaves: 3 (D-2, D-4 e G-3)
Itens: Compass (B-2), Map (A-4), Nightmare's Key (G-2), Stone Beak (B-3), Power Bracelet Lv2 (B-6)
Chefe: Facade





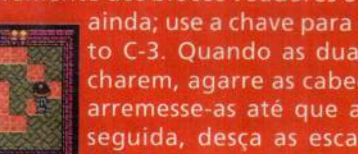
Seu próximo destino é O-10, onde você encontrará uma ilha com dois Armos Knights. Derrote o da esquerda com flechas, para encontrar uma passagem que o levará a N-10, diante da entrada da Face Shrine. Use a chave que você ganhou e entre no templo.

Siga diretamente para B-5, onde você encontrará um Switch Crystal. Coloque uma bomba bem próximo a ele e corra para a passagem que fica a nordeste – você tem que estar atrás da barreira antes que o interruptor seja ativado. Feito isso, vá para o norte e mande pelos ares a parede, para chegar a C-4. Derrote todos os Jellyfishes para fazer surgir uma escada.



Se procedeu corretamente, você estará em B-7 e a barreira estará abaixada. Vá para o norte para encontrar um baú contendo o Power Bracelet Lv2. Agora, você poderá erguer também as grandes estátuas de elefante. Prossiga para o norte.





Seu objetivo é chegar em A-4 e acabar com todos os Wizrobes que lá existem – primeiro imobilize-os com o Hook Shot, depois exploda-os com uma Bomb – para fazer surgir o baú com o Map. Depois, corra para B-3 e procure pelo Stone Beak dentro de um baú.



Em seguida, corra para B-2 e pegue o Compass. Agora, refaça todo o caminho, chegando à entrada do labirinto. Desta vez, siga para leste até chegar a F-7. Você vai se deparar com os famosos blocos voadores. Proteja-se com seu escudo até todos se quebrarem e a porta ao norte se abrir.

Continue a norte e vá a F-5, onde você deve usar uma Bomb para explodir a parede e chegar ao subchefe Smasher. Equipe-se com o Power Bracelet e vá desviando da bola de ferro que ele arremessa. Assim que puder, agarre a esfera e jogue-a contra a criatura. Repita isso mais três vezes e o Smasher já era.



Na próxima área não siga a norte, se não retornará a F-5. Em vez disso, levante a estátua à esquerda para encontrar um lance de escadas, que o levará a D-4. Proteja-se novamente dos blocos voadores e não siga ao sul ainda; use a chave para chegar ao ponto C-3. Quando as duas portas se fecharem, agarre as cabeças de cavalo e arremesse-as até que ambas fiquem em pé. Em seguida, desça as escadas em B-3, chegando a H-3. Tome a saída de baixo. Lá você encontrará mais duas Dodongo Snakes.



Vencidas as cobras, G-2 será seu próximo destino. Arremesse um dos potes contra o baú para adquirir a Nightmare's Key. Agora você deve retornar a D-4, tomando o caminho ao sul até chegar a E-4, diante da porta do Nightmare.

6º Nightmare: Facade

Talvez um dos chefes mais simples de toda a aventura. Apenas desvie de tudo que voar pela sala – ou mesmo apare com seu escudo –, plantando suas bombas sobre a face do chefe sempre que possível. Quando os vasos e pisos acabarem, buracos se abrirão no chão. Desvie deles e continue a bombardeá-lo até o fim. Por esse trabalhinho simples, você receberá um Heart Container e o Coral Triangle.





Sozinho, dê uma olhada pela janela direita na casa do velho Ulrira (B-12).



Depois de entregar BowWow a sua dona, aproxime-se do "bichinho" para mais uma delas.



Roube no Mabe Village Shop e seja pego em flagrante pelas lentes objetivas do rato. Você notará isso apenas quando ler na capa do álbum "The Adventures of THIEF"!

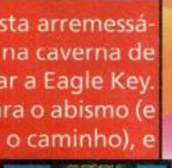
Capítulo 15

The Song of Soul



Tal Tal Heights é seu destino agora. Entretanto, antes de partir, você terá mais algumas coisas a resolver. Primeiramente, siga para o Signpost Dungeon, localizado em N-5. Para chegar lá, use em conjunto os itens Pegasus Boots e Roc's Feather. Aqui, você deverá ler as placas numa determinada ordem para algo de grande valor ser revelado.

Siga a ordem indicada no mapa para fazer surgir um lance de escadas que o leva ao covil do pop-star Manu, o sapo cantor. Se você tiver a ocarina e mais de 300 Ruppees, Manu lhe ensinará a Song of Soul, música capaz de deixar até os mortos agitados. Para comprovar isso, vá até o centro de Mabe Village (C-10) e empurre a estátua do galo para cima. Ela abrirá uma passagem para... uma ossada de galinha! Toque a melodia diante dos ossos e eles voltarão à vida, na forma de Flying Rooster, o galo voador.



Sempre que desejar voar, agarre o galo com o Power Bracelet. Para pousar, basta arremessá-lo. Sua principal utilidade será testada na caverna de L-1, onde você terá de usá-lo para pegar a Eagle Key. Apenas certifique-se de empurrar as pedras para o abismo (e não cair nele, senão você terá de refazer todo o caminho), e quando chegar ao grande espaço aparentemente intransponível, agarre o galo e voe para o outro lado para alcançar a chave.



Com a chave, você terá acesso ao penúltimo verdadeiro labirinto do jogo: a Eagle Tower, localizada em P-1. Siga direto para lá.

Capítulo 16

Level Seven: Eagle Tower

Número de chaves: 3 (D-8, D-5 e A-4)
Itens: Compass (B-1), Map (C-1), Nightmare's Key (H-6), Stone Beak (A-7), Mirror Shield (D-3)
Chefe: Evil Eagle



Este é o primeiro labirinto composto por mais de um andar. Seu primeiro objetivo é conseguir derrubar os quatro pilares existentes no segundo andar, para só então chegar à sala do Nightmare. A primeira providência a ser tomada é subir diretamente ao segundo andar, em D-7. Suba para D-2, onde você verá uma bola de aço. Agarre-a com o Power Bracelet, mas mantenha o botão pressionado. Agora, encoste na corda à direita para agarrá-la automaticamente. Puxe até se estender por completo, e só então solte o botão, correndo em seguida com a bola para a esquerda. Aqui, arremesse-a contra o pilar, para derrubá-lo.



Agarre a bola novamente e jogue-a em direção à saída sudeste, tomando o cuidado de não deixá-la cair no fosso. Agora, pegue-a e vá até C-3, onde o segundo pilar o aguarda. Derrube-o da mesma forma que o anterior, e, antes de agarrá-la novamente, tome a passagem sul e acione o Switch Crystal. Finalmente, leve a bola de aço até a parte esquerda da sala B-2, contornando os blocos ao passar pela sala B-1.



Volte para B-1 e faça com que os inimigos apresentem o mesmo naipe para fazer surgir um baú contendo o Compass. Ignore as escadas e volte à sala C-1, colocando as cabeças de cavalo em pé para conseguir o Map dentro do baú. Daqui, desça pelas escadas, ative o interruptor em D-6 e rume até A-7, onde você conseguirá o Stone Beak.

Você deverá encontrar o Mirror Shield em D-3. Para fazer isso, há duas opções: se tiver o Boomerang, retorne a esse ponto e dispare-o diagonalmente contra o Switch Crystal, liberando seu caminho. Do contrário, certifique-se de que a saída da sala D-2 está fechada e toque a canção Manbo's Mambo em sua ocarina para retornar ao início do labirinto e chegar ao mesmo ponto por baixo, já com o baú livre.



Prossiga a sul, ignore as escadas em C-4 e chegue por esse lado até B-2, agarrando a esfera e arremessando-a contra o pilar, para derrubá-lo. Agora, leve a esfera até C-4 e deixe-a na parte sul. Dê a volta novamente, recupere a bola, leve-a até B-4 e lance-a ao outro lado do vão. Aproveite para acabar com os inimigos com naipes para fazer surgir um baú ainda inatingível.

Volte às coordenadas B-2 e use uma Bomb entre as duas tochas ao sul, para abrir o caminho para a sala onde você deixou a esfera. Use o Hook Shot para cruzar o fosso, recolhendo em seguida uma Bomb de dentro do baú e agarrando a bola para derrubar o último pilar, em B-3. Finalmente, tome as escadas em C-4 e suba ao 3º andar.

Siga para I-7 para enfrentar o flautista Grim

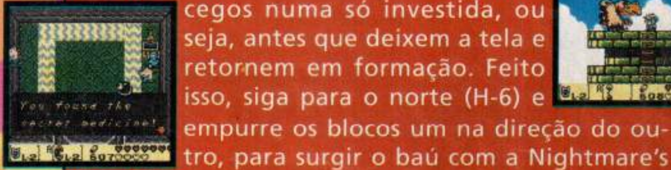


Quando conseguir, finalmente, a Magnifying Lens e os Flippers, vá para baixo da ponte em Martha's Bay (L-15) e fale com o pescador, para ele pescar o fotógrafo!



Com a Magnifying Lens, vá à Animal Village e procure por Zora (o homem-peixe, lembra-se?) numa das casas.







Keeper, o subchefe desta fase. Você precisa apenas acabar com todos os seis morcegos numa só investida, ou seja, antes que deixem a tela e retornem em formação. Feito isso, siga para o norte (H-6) e empurre os blocos um na direção do outro, para surgir o baú com a Nightmare's Key. Não se esqueça de ativar o Switch.

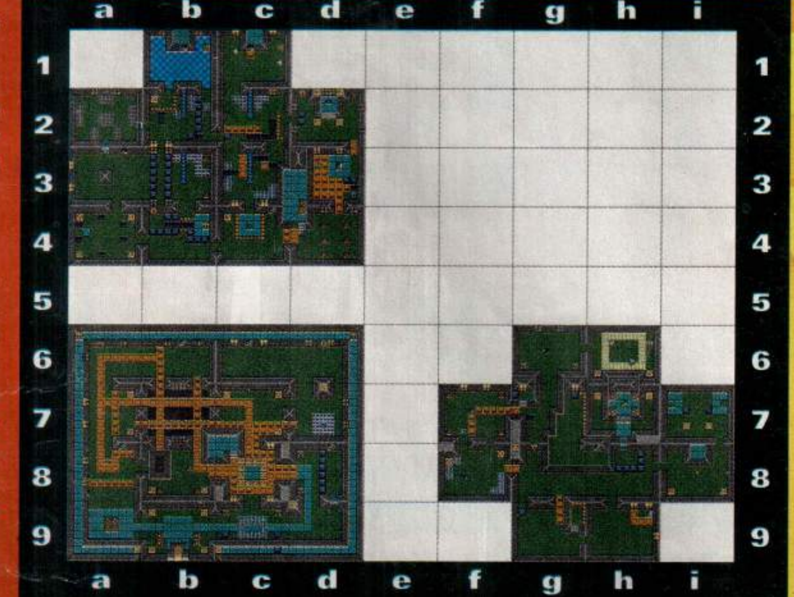
Vá até G-5 para conseguir um Secret Medicine, altamente recomendado para as próximas batalhas. Em seguida, volte até G-7 e suba as escadas para chegar ao topo da torre, onde Grim Reaper o aguarda. Mas ele não está sozinho desta vez...

7º Nightmare: Evil Eagle

O maior problema em enfrentar esse mestre é o campo de batalha extremamente reduzido. Da mesma forma que no caso de Moldworm, se cair da torre, você terá que recomeçar. Equipe-se com o Mirror Shield e o Hook Shot. Quando ele cruzar os céus, atinja seu bico com o Hook Shot. Repita a ação até ele descer pelas laterais. Quando isso acontecer, fique o mais próximo possível do Evil Eagle e defenda-se com o escudo. Repita o procedimento para conseguir o sétimo Heart Container.

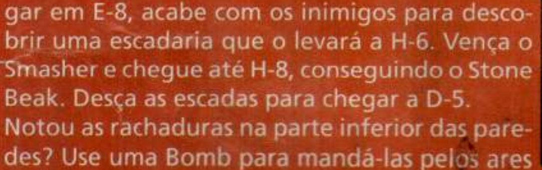
Após a luta, desça para G-6, onde você recuperará o penúltimo instrumento, o Organ of Evening Calm. Depois de sair da torre, siga para A-8, cortando o arbusto para encontrar uma passagem que levará Link à parte oeste de Tal Tal Heights. Quando chegar à caverna em D-2, use seu Mirror Shield para barrar a rajada de fogo e finalmente chegar à Turtle Rock.





Capítulo 17

Level Eight: Turtle Rock



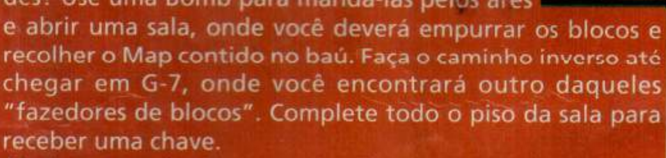
Número de chaves: 7 (A-6, G-7, G-3, C-4, B-4, F-3, B-5)
Itens: Compass (A-8), Map (D-6), Nightmare's Key (A-2), Stone Beak (H-8), Magic Rod (H-2)
Chefe: Hot Head



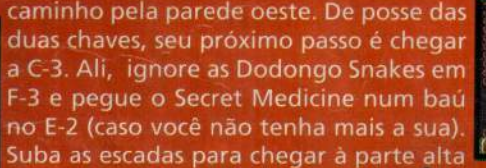
Não é à toa que Turtle Rock é o último labirinto do jogo. Além de conter diversos enigmas, ele ainda abriga quase todos os subchefes que você enfrentou até agora. Mesmo antes de entrar, você terá de enfrentar algumas dificuldades. Em A-2, use a Song of Soul para reviver a Turtle Rock e enfrentá-la. Apenas ataque com sua espada sem parar. Feito isso, você terá acesso ao seu interior.



Uma vez dentro, siga para leste na bifurcação, passando pelo Hinox e pelo Rolling Bones, até chegar a A-8, onde você encontrará o Compass. Agora, volte a D-7, seguindo desta vez para leste. Quando chegar em E-8, acabe com os inimigos para descobrir uma escadaria que o levará a H-6. Vença o Smasher e chegue até H-8, conseguindo o Stone Beak. Desça as escadas para chegar a D-5.

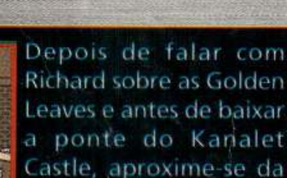


Notou as rachaduras na parte inferior das paredes? Use uma Bomb para mandá-las pelos ares e abrir uma sala, onde você deverá empurrar os blocos e recolher o Map contido no baú. Faça o caminho inverso até chegar em G-7, onde você encontrará outro daqueles "fazedores de blocos". Complete todo o piso da sala para receber uma chave.





Ainda nesta sala, detone a parede norte para chegar a um Switch Crystal. Acione-o uma vez, e então abra caminho pela parede oeste. De posse das duas chaves, seu próximo passo é chegar a C-3. Ali, ignore as Dodongo Snakes em F-3 e pegue o Secret Medicine num baú no E-2 (caso você não tenha mais a sua). Suba as escadas para chegar à parte alta



Depois de falar com Richard sobre as Golden Leaves e antes de baixar a ponte do Kanalet Castle, aproxime-se da ponte levadiça fechada.



Depois de levar o fantasma de volta ao túmulo em E-7, aproxime-se novamente da lápide para uma foto sobrenatural...



de F-3. Arremesse Bombs contra as Dodongos para que elas explodam e liberem o baú que contém uma Small Key.

Se você já tiver três chaves, siga até as coordenadas G-4. Ali, exploda uma das paredes para encontrar uma nova seqüência de salas. Você deverá atingir as escadarias superiores de E-4, que o levarão até H-2. Você enfrentará Blaino, o boxeador. Desvie de seus socos (pois, se ele o atingir, você será mandado para o início) e atinja-o com golpes de espada giratória. Quando ele tombar, você poderá finalmente recolher a Magic Rod, a arma mais poderosa do jogo!

Siga até E-6, para abrir um caminho até as escadarias. Você estará em B-3, prestes a enfrentar uma versão turbinada de Cue Ball. O maior problema aqui é o poço de lava no centro, além de diversas falhas no piso, obrigando você a alternar entre a Pegasus Boots, a Roc's Feather e a Sword. Para tornar sua tarefa muito mais fácil, contudo, basta manter a espada carregada (não solte o botão) e ficar de costas para o canto superior direito da tela. Você não será atingido e acabará com ela rapidinho.

Concluída essa etapa, vá para A-2 para encontrar mais um "fazedor de pisos". Complete o piso do local para fazer surgir o baú com a Nightmare's Key. Siga para F-6 e suba as escadas para chegar em D-3, bem diante das portas para o guardião do último instrumento musical.



6º Nightmare: Hot Head

Não se engane com seu nome e sua aparência: apesar de ser um monstro de fogo, ele é extremamente vulnerável aos ataques do Magic Rod. Quando ele sair da lava, atinja-o o mais rápido que puder, até que ele perca sua proteção de fogo. Seja rápido, pois caso ele entre na lava novamente, você terá de refazer todo o processo. Como prêmio pela vitória, você receberá o último Heart Container e o Thunder Drum.



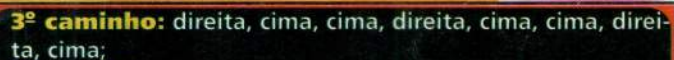
Capítulo final

O peixe dos ventos

Com todos os instrumentos nas mãos, suba até G-1, diante do grande ovo, e toque a Ballad of Wind Fish em sua ocarina. Uma passagem se abrirá e você deverá seguir para o norte até cair num abismo. Nesta nova sala existem quatro saídas. Você deverá tomar uma determinada seqüência de caminhos para chegar à sala do chefe. Abaixo estão todas as quatro seqüências de caminhos possíveis (elas mudam de jogo para jogo). Lembre-se que apenas uma delas serve para você!

1º caminho: esquerda, esquerda, cima, direita, direita, cima, esquerda, cima;

2º caminho: esquerda, cima, direita, cima, esquerda, cima, direita, cima;



3º caminho: direita, cima, cima, direita, cima, cima, direita, cima;

4º caminho: esquerda, esquerda, esquerda, esquerda, cima, cima, cima, cima.



Você saberá se uma delas funcionou quando encontrar mais um poço. Salte para dentro dele e prepare-se para enfrentar os últimos desafios do jogo: as seis sombras dos pesadelos!

1ª sombra: Giant Gel



Simplesmente repita o mesmo procedimento do Colorful Dungeon e use seu Magic Powder para acertá-lo.

2ª sombra: Agahnim



O mago de A Link to the Past retorna com força total! Fique no extremo oposto a Agahnim, rebatendo as esferas mágicas para cima dele com sua espada. Se ele começar a disparar diversas esferas ao mesmo tempo, defenda-se imediatamente com seu escudo.

3ª sombra: Moldorm



A versão do verme para o Super NES. Atinja sua cauda com bombas, espadadas e tudo mais com que puder contar. Evite seus ataques usando o escudo.



Na parte leste de Tal Tal Heights (O-1), atravesse a ponte de madeira e o rato fotógrafo tirará a última foto de sua vida... Bem típico dos desenhos do Papa-Léguas.



4ª sombra: Ganon

O arquiinimigo de Link retorna na forma de uma sombra! Atinja-o com golpes giratórios, enquanto estiver carregando seus morcegos. Em seguida, fuja e evite-os com sua espada. Fique esperto para escapar também do tridente que ele lançará, movendo-se sem parar.



5ª sombra: Lanmola

Isso é uma sombra? Você apenas precisará atingi-lo algumas vezes com a espada, ou com apenas UMA rajada do Magic Rod.





6ª sombra: Dethl

Dethl honra o título de último chefe. Desvie de seus tentáculos e atinja o olho com flechas quando ele se abrir. Uma forma mais fácil de realizar este feito é ter o Boomerang: basta atingir seu olho uma única vez para derrotá-lo.

Parabéns, você ajudou Link a resolver o mistério de Koholint! Agora, aprecie as imagens do emocionante final.



















As Secret Seashells

Uma das inovações neste episódio são as conchas secretas, as Secret Seashells. Apesar de serem ao todo 25 espalhadas por toda a Koholint, você precisa coletar apenas vinte delas para poder trocá-las na Seashell Mansion (L-9) pela espada mais poderosa do jogo – a Lv2. Para o caso de você ter se perdido, damos aqui a localização de cada uma das 25 Secret Seashells. Vale lembrar que, se Link já estiver empunhando a Lv2 Sword e for atrás das outras cinco Seashells que faltam, você encontrará apenas Ruppees.

1ª





Assim que tiver a espada, corte os arbustos em D-11.

2ª



Depois de comprar a Shovel no Mabe Village Shop, vá até a "casinha de cachorro" ao lado da residência de Madam MeowMeow (B-11) e cave próximo ao canto sudeste.

3ª





Compre algumas Bombs antes de entrar na Tail Cave. Quando chegar ao ponto C-4, derrube a parede rachada.

4ª





Em C-14, você encontrará uma árvore mais afastada das demais. Usando a Pegasus Boots, corra contra a árvore, trombando em sua parte esquerda. Isso fará com que a Seashell caia ao chão.

5ª

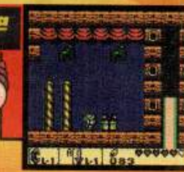




De posse do Power Bracelet, vá até o ponto B-8 na Mysterious Woods. Erga a pedra e recolha a Seashell dentro do baú.

6ª





Assim que tiver acumulado exatamente cinco Seashells, vá até a Seashell Mansion para receber a sexta.

7ª



Em E-11, corra com a Pegasus Boots na direção da árvore ao lado da Phone Boot.

8ª



Ainda com a Shovel, vá até a tela E-8 e corte o único arbusto no solo desértico. Agora, cave exatamente no local onde havia a planta.

9ª



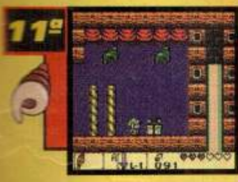
Vá até F-11, logo acima da Key Cavern. Você deverá utilizar a Shovel no local gramado e nos arredores para desenterrar o item.

10ª



Levante a pedra no ponto J-12 com o Power Bracelet.

11ª



Após obter a décima Seashell, retorne à Seashell Mansion para receber a outra na faixa.

12ª



Em I-12, entre na caverna, e com a Bomb, exploda a parede mais a oeste na segunda sala, revelando as escadas para o andar superior. Lá, saia e vá até I-11, cavando próximo à estátua da coruja.

13ª



Corte as moitas a leste da Seashell Mansion, em M-9.

14ª



Quando já tiver terminado a exploração no Kanalet Castle e entregado as Golden Leaves para Richard, entre na passagem que ele apresentará e, na caverna, pegue a Seashell no baú.

15ª



Corte o arbusto em J-15, na margem sudoeste do rio.

16ª



Assim que conseguir os Flippers, vá para G-11, até a ilha com uma moita. Mas atenção: se você o atingir de qualquer outra posição que não seja por cima, a Seashell cairá na água e você a perderá!

17ª



No Yarna Desert, em Q-16, você encontrará duas pedras. A Seashell está debaixo de um desses itens.

18ª



Logo depois que você aprender a Manbo's Mambo e levar o fantasma de volta ao seu túmulo, visite sua casa em G-16 para encontrar uma Seashell sob um dos vasos.

19ª



Você precisará ter os Flippers. Em I-16, atinja a pequena ilha com o arbusto para conseguir mais uma Seashell.

20ª



Em L-14 você encontrará uma estátua de coruja. Cave próximo a ela para conseguir a vigésima Seashell.

21ª



Dentro da Eagle's Tower, caia no buraco localizado no canto superior esquerdo da sala onde há um Hinox (o ciclope vermelho). Indo para norte, você chegará a um baú com a Seashell. Tome o cuidado de não cair e ter de refazer o caminho.

22ª



Logo depois de receber o Flying Rooster, use-o para atravessar o abismo em I-8 e chegar às escadas. Isso o levará a mais um baú com uma Seashell dentro.

23ª



Dentro da Face Shrine, encontre a saída dos fundos (A-1), chegando a uma ilha em meio à correnteza (N-7). Na ilha, um baú com mais uma Seashell.

24ª



Na parte leste de Tal Tal Heights, use o Power Bracelet para erguer as pedras em N-2 e conseguir mais uma Seashell.

25ª



Em O-2 você encontrará uma parede suspeita com um banco de areia diante dela. Use uma Bomb para mandá-la pelos ares. Entre e saia pelo outro lado e encontre um baú contendo a última Seashell.

Complete já sua coleção de Nintendo World e tenha o poder em suas mãos!

www.nintendoworld.com.br



Ed.12 – agosto/99
- O apavorante Shadow Man, totalmente em português
- Shadowgate 64, passo a passo até o final
- Os monstros de Quake 2
- Todas as dicas de World Driver Championship
- Segunda parte do debulhado de Pokémon para o Game Boy
- A estratégia de Command & Conquer
- Grátis: adesivo Nintendo World

Ed.13 – setembro/99
- 34 páginas só de Pokémon! Informações sobre as 150 criaturas, localizações e todos os itens
- Detonados: Pokémon Snap (N64) e o final das versões Vermelha e Azul para o Game Boy
- As primeiras informações sobre o novo Zelda para N64
- A eleição dos melhores games Nintendo de todos os tempos feita pela equipe NW
- Super Classics: tudo sobre Mario, o maior mascote da Nintendo
- Entrevista com um dos programadores de Shadow Man



Ed.14 – outubro/99
- Jet Force Gemini: Juno, Vela e Lupus num dos melhores games do ano
- Pokémon Amarelo e as primeiras notícias sobre as novas versões Gold e Silver e os novos Pokémon
- Informações exclusivas sobre o novo Game Boy e o projeto Dolphin
- Começo do detonado de Shadow Man para Nintendo 64
- Especial Rayman + entrevista com os programadores do game
- Duke Nukem, Hybrid Heaven, All Star Tennis 99, Nascar 2000, Monaco Grand Prix e muito mais

Ed.15 – novembro/99
- Donkey Kong: o gorila mais famoso do mundo chega ao 64 bits
- Zumbis e monstros mutantes na primeira matéria sobre Resident Evil 2 para Nintendo 64
- Todos os segredos de Pokémon Yellow
- Reviews: Winback – Covert Operations, Road Rash 64, Destruction Derby 64 e muito mais
- Primeira parte do detonado de Jet Force Gemini
- Seqüência da estratégia de Shadow Man
- Especial: A galera Pokémaníaca



Ed.16 – dezembro/99
- Aprenda a derrotar os zumbis no passo a passo de Resident Evil 2
- Todas as Bananas Douradas de Donkey kong 64
- Tudo sobre Pokémon: O Filme
- Avaliações: Resident Evil 2, Earthworm Jim, Rayman 2, Gauntlet Legends, Toy Story 2, Ready 2 Rumble, Paper Boy e NBA Courtside 2
- Mais uma parte dos detonados de Jet Force Gemini e Shadow Man
- Top Secret: as dicas mais quentes do mundo dos games

Ed.17 – janeiro/2000
- Edição de colecionador: 2000 dicas de todos os consoles Nintendo
- Os melhores games Nintendo de 1999, na opinião da equipe NW
- Mais passo a passo de Donkey Kong 64 e o final de Jet Force Gemini
- Vampiros e suspense em Castlevania – Legacy of Darkness
- Shadow Man: a seqüência da estratégia
- Hot Shots: informações exclusivas sobre novos jogos



Ed.18 – fevereiro/2000
- Mario Party 2: o melhor Multiplayer da Nintendo ganha seqüência
- Pokémon Gold & Silver: todas as novidades sobre os novos jogos
- O final de Donkey Kong 64 e Shadow Man
- Itens e armas de Turok Rage Wars
- O ano das seqüências: os maiores lançamentos Nintendo para o ano 2000
- Especial: os amantes do Game Boy
- Grátis: pôster duplo – Donkey Kong e Pokémon Stadium



Ed.19 – março/2000
- Todos os segredos de Pokémon Stadium para o Nintendo 64
- Como usar o Transfer Pak
- Zelda Tri Force Series, Metal Gear e Star Wars: Racer para o Game Boy Color
- Ridge Racer 64: o clássico da velocidade finalmente no N64
- Visita a uma convenção americana de Pokémon
- NST: o novo estúdio de desenvolvimento de jogos da Nintendo
- RE2: O passo a passo de Claire e do Quarto Sobrevivente
- Dicas dos melhores jogos para Nintendo 64 e Game Boy

Ed.20 – abril/2000
- Especial Game Boy: a invasão dos novos games e o sucesso do portátil
- Pokémon Stadium: as manhas pra vencer a todos e pegar Mew e Mewtwo
- O novo game de James Bond
- Game Boy Color: Tarzan, Toy Story 2, Tomb Raider, Fifa, Power Rangers
- Previews: Kirby 64: The Crystal Shards, Bomber Man Attack, Ogre Battle 64 e muito mais
- A nova seção Gallery com um desfile de astros Nintendo
- O retorno do Super Classics com Super Mario World detonado
- 43 códigos exclusivos de GoldenEye 007



Ed.21 – maio/2000
- Perfect Dark: os jogos de tiro chegam à perfeição
- Conheça Joanna Dark, a nova musa dos games
- Tony Hawk's Pro Skater: manobras e estratégias de todas as pistas
- O arquivo secreto do Game Boy Advance
- Preview: Hey you Pikachu!, 40 Winks, Army Men: Air Combat, Taz Express e International Superstar Soccer 2000
- Pokémon: o novo Trading Card Game para Game Boy
- Promoção: os vencedores da Maximega Promoção Pokémon Stadium
- Gallery: Link, o herói de The Legend of Zelda

Ed.22 – junho/2000
- E3 2000 Especial – Nintendo arrasadora: 16 páginas e 100 novos jogos na maior feira de games do mundo
- Tudo sobre Excitebike 64 e Perfect Dark
- Super Classics: Pegue o Hadouken e detone todos os mestres em Mega Man X
- Hot Shots: As aventuras de Donkey Kong na televisão
- Os vencedores da promoção Multi Sabores
- Gallery: Tudo o que você gostaria de saber sobre Yoshi



Ed.23 – julho/2000
- Encontro histórico: Solid Snake, de Metal Gear Solid, e Joanna Dark, de Perfect Dark, juntos pela primeira vez
- Passo a passo de Metal Gear Solid para Game Boy Color
- Perfect Dark: as melhores dicas do Multiplayer
- A primeira parte do detonado de Chrono Trigger, do SuperNintendo
- Entrevista com Shigeru Miyamoto, o criador de Zelda
- Cobertura completa: Banjo-Tooie, Kirby 64, StarCraft, Tomb Raider, Wario Land 3 e Rayman
- Grátis: pôster especial com a nova geração dos Pokémon

Só a Nintendo World tem as melhores e mais recentes informações sobre os últimos lançamentos Nintendo. Pode comparar! Adquira os números atrasados nas bancas mais legais do país. Peça ao seu Jornaleiro! Se ele não tiver, diga-lhe para encomendar pelo telefone (11) 3865-4949. Você também pode comprar pelo (11) 279-9355. Ligue correndo!



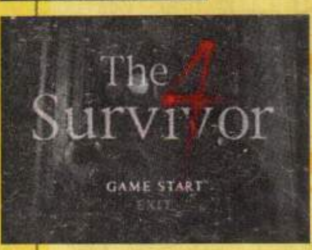
Resident Evil 2 N64

Troque de roupas




Para mudar as roupas de Leon ou Claire, comece o game no modo Normal e siga direto para o departamento de polícia de Raccoon City (logo após o ônibus). Não pegue nenhum item até chegar lá, senão o truque não funcionará. Depois do portão, desça a escadaria que está logo a sua frente, para encontrar um zumbi vestido de amarelo (ele não estava ali antes). Dispare alguns tiros nele até ele cair, e pegue a Special Key (chave especial) ao lado de seu corpo. Leve esta chave até a Dark Room (sala de revelação de filmes) e abra o armário. Aí ,é só escolher o traje que melhor se encaixar a sua personalidade.

Jogue com Tofu



Para jogar com Tofu, ponha em Load Game e faça ↑, ↓, ←, →, ←, ←, →, →, L, R, C↑, C←, C↓ e C→.

Jogue com o quarto sobreviente



Para jogar com Hunk, ponha em Load Game e faça ↑, ↓, ←, →, ←, ←, →, →, L, R, C↑, C→, C↓, C←.

* Use o direcional para fazer os comandos. Se a dica funcionar, você vai retornar ao menu principal. Aí, basta entrar no Start Game.

As dicas só podem ser feitas uma de cada vez.

Foto secreta



Quando estiver correndo por aí fugindo dos zumbis, dê uma boa olhada no S.T.A.R.S Office. Verifique a escrivaninha à esquerda cinqüenta vezes, para encontrar um rolo de filme. Vá para a Dark Room, revele as fotos e veja Rebecca Chambers em roupas de basquete.

Modo aleatório

Termine os cenários A e B e você poderá acessar o Randomizer Mode, que vai mudar todos os itens de lugar.

Atire na tela

Faça o personagem se virar em direção à tela, depois mire e atire. Um buraco de bala vai aparecer.

A dica não funciona em todos os lugares.

International Track & Field N64

Guerreiros de metal



Para fazer com que seus esportistas se transformem em caras feitos de metal, entre em qualquer competição no Trial Mode. Escolha qualquer país e, quando for colocar o nome do competidor, escreva uma das palavras abaixo, obedecendo as maiúsculas e minúsculas.

Nome	Cor do metal
Helsinki	Ouro
Moscow	Amarelo laranja
Munich	Prata
Roma	Bronze brilhante
Sydney	Prata espelho
Mexico	Verde
Tokyo	Vermelho
Athens	Prata cinzento
Seoul	Prata com vermelho e azul

Jurassic Park GB

Pular fases

Na tela-título faça a seqüência ↑, ↓, ←, ↑, →, Select, ↑, ↓, →, Select. Agora, durante o jogo, pause-o, apertando Start, e então aperte Select.

Excite Bike 64 N64

Acesse a tela de Passwords

No menu principal pressione e segure L, C→ e C↓, e depois aperte A.

Mais Passwords pra galera



Na tela de password, coloque os códigos abaixo:

Foto dos criadores: UGLYMUGS

Cabeças pequenas: PINHEAD

Modo superdifícil: PATWELLS

Pokémon Amarelo GB

Pikachu com vaso na cabeça

Uma das coisas mais legais deste cartucho é conferir como está seu Pikachu. Chegue perto da água, onde você vai pescar, e fique com Pikachu ao seu lado e não atrás. Pesque, e depois fale com o rato elétrico. Em cima da cabeça dele vai aparecer um balão com um peixe desenhado. Depois disso, veja a cara do ratinho: ele estará usando um vaso na cabeça!

Mario Tennis N64

Aprenda como pegar os personagens secretos e abrir novas quadras



- Jogador canhoto: segure L quando estiver escolhendo o personagem.
- Pegue Shy Guy: entre no Tournament e ganhe o Star Cup com apenas um jogador.
- Pegue Donkey Kong Jr.: entre no Tournament e ganhe o Star Cup em duplas.



- Quadra do Donkey Kong: ganhe o Mushroom Cup com Donkey Kong.
- Quadra do Yoshi e do Baby Mario: ganhe o Mushroom Cup com Yoshi.



- Quadra do Mario Bros.: ganhe a Mushroom Cup com Mario.
- Quadra Piranha Plant: complete qualquer quadra no modo Piranha Plant.
- Quadra Mario Bros. 2: ganhe todos os torneios de duplas com Mario.
- Quadra Castelo do Mario e Luigi: ganhe todos os torneios, Single e Double no Star Cup usando Mario.
- Quadra do Wario e Waluigi: ganhe todos os torneios em Duplas usando Wario.
- Quadra Piranha Plant: vença completamente qualquer quadra no Piranha Plant Challenge. Selecione qualquer jogador.
- Special Cups: ganhe os torneios com todos os personagens. Depois, na tela de seleção, aperte o botão R enquanto estiver escolhendo seu jogador, para acessar a Special Cup.

Aladdin GBC

Passwords

130B	Level 2	534B	Level 6
231B	Level 3	635B	Level 7
332B	Level 4	736B	Level 8
433B	Level 5	837B	Level 9
		938B	Credits

Spider Man GBC

Passwords

Venom derrotado: GVCBF
Esgoto: QVCLF
Laboratório: G-FGN





Pokémon GB

Ganhe pontos de habilidade

É fácil! Mantenha um Pokémon lutando e use sempre a mesma técnica até o PP (pontos de luta) acabar. Leve o Pokémon até um computador. Guarde-o e pegue-o em seguida. Restaure a energia do seu monstro e verifique o Status. Ele terá alguns pontos de ataque, defesa ou velocidade aumentados.

*Essa dica só funciona nas versões Azul e Vermelha

Jeopardy! N64



Mude o anfitrião

Pressione R, R, L, R na tela de opções. (Um som confirmará o código)

Mais dinheiro

Pressione L, R, L, L, L, R, R, C↓, C↑, depois responda às perguntas corretamente.

Turok 3: Shadow of Oblivion GBC

Como entrar na tela de Passwords

Entre na tela de Options e selecione Passwords. Depois de colocar as senhas, aperte A.

Pule fases, ganhe munição e vidas infinitas



Munição infinita: ZXLCPMZ
Vidas infinitas: FJVHDCK
Pule fases: XCDSDFS (no início do jogo, pressione Start e selecione o número da fase com o direcional)

*Para saber se as dicas de vida ou munição funcionaram, você terá que começar o jogo.

Passwords

Easy		Medium		Hard	
Mapa 2	SDFLMSF	Mapa 2	VLXCZVF	Mapa 2	CJSDPSF
Mapa 3	DVLFDZM	Mapa 3	DPSDCVX	Mapa 3	CMSDKCD
Mapa 4	VFDSGPD	Mapa 4	ZMGFSCM	Mapa 4	SPFPWLD
Mapa 5	CSDJKFD	Mapa 5	HWKLFYS	Mapa 5	TPDFQGB

Puyo Puyo Sun 64 N64

Escolha o personagem do adversário

Para selecionar o personagem do oponente basta segurar o botão Start durante três segundos no Draco.

Transforme todos em elefantes

Para fazer todos os personagens virarem elefantes, basta segurar o botão Start por três segundos no elefante.

Jogue com Carbankle e Satan

Para jogar com Carbankle, segure o botão Start por cinco segundos em Arle. Para jogar com Satan, segure Start por cinco segundos em Schezo (o cara de cabelo branco).

Turok 3: Shadow of Oblivion — N64

Todos os segredos

Para fazer os truques, basta selecionar a opção Secrets, no menu principal ou na tela de Pause. Coloque em Enter New Secret e faça o código, depois escolha a dica novamente, no Secrets (fique atento às cores dos animais!).

- **Ganhe todas as chaves:** LAGARTO, LIBÉLULA, TOURO, URSO, LOBO, AVE
- **Todas as armas:** CORUJA, URSO, CORUJA, BESOURO, AVE, CORUJA
- **Mãos e pés grandes:** LAGARTO, LAGARTO, LIBÉLULA, CAVALO, LAGARTO, LOBO
- **Cabeção:** PUMA, LOBO, COBRA, COELHO, LAGARTO, LOBO
- **Tela limpa:** COELHO, CORUJA, LAGARTO, VEADO, PEIXE, COELHO
- **Créditos:** VEADO, VEADO, VEADO, VEADO, VEADO, VEADO
- **Sobressalto:** LIBÉLULA, TOURO, COELHO, PEIXE, ÁGUIA, AVE
- **Gouraud:** LAGARTO, PEIXE, BESOURO, PEIXE, LOBO, LIBÉLULA
- **Sem cabeça:** LAGARTO, VEADO, ÁGUIA, CORUJA, PEIXE, CAVALO
- **Invencibilidade:** AVE, PEIXE, ÁGUIA, URSO, LAGARTO, COELHO
- **Manequim:** COBRA, TOURO, COBRA, SAPO, URSO, VEADO
- **Menu malucão:** COELHO, CORUJA, CAVALO, BESOURO, URSO, URSO
- **Modo papel e caneta:** PUMA, CAVALO, VEADO, PEIXE, PUMA, AVE
- **Stick:** CAVALO, ÁGUIA, COBRA, PUMA, BESOURO, PEIXE
- **Nanico:** SAPO, SAPO, PEIXE, BESOURO, LOBO, PUMA
- **Munição infinita:** PEIXE, VEADO, TOURO, COBRA, ÁGUIA, PEIXE
- **Warp Level 1:** SAPO, VEADO, CAVALO, LIBÉLULA, LOBO, COELHO
- **Warp Level 2:** CORUJA, CORUJA, CAVALO, VEADO, VEADO, VEADO
- **Warp Level 3:** CORUJA, COELHO, URSO, BESOURO, SAPO, PUMA
- **Warp Level 4:** URSO, CAVALO, AVE, ÁGUIA, CAVALO, LOBO
- **Warp Level 5:** URSO, LIBÉLULA, CAVALO, URSO, SAPO, VEADO

Onde está o buraco negro?

O PSG, ou Personal Singularity Generator, é uma arma poderosa que cria um buraco negro onde o jogador a atirar e é muito prática na hora de detonar uma série de inimigos. Ele está dividido em seis peças localizadas pelas fases. Não se esqueça de guardar munição para o chefão.

Veja em qual fase você vai encontrar o PSG:

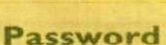
Nos esgotos – Fase 1
No Silo 3 e na Military Base 4 – Fase 2
Na caverna do Laboratório (The Dam) – Fase 2
No topo da pirâmide (The Lost Land) – Fase 3
Na Refinaria Um (Oblivion's HQ)– Fase 4

Rugrats: Scavenger Hunt — N64

Tela de Passwords secreta



Na tela principal, segure Z e pressione R e depois A.



Password

Fase secreta de Angelica's Temple: Z, A, A, B, R, L

Milo's Astro Lanes — N64

Bola com impulso

Para receber a Booster Ball, pressione os botões R, R, L, L, R, L durante sua jogada.

Bola clone

Durante sua jogada, pressione os botões L, L, L, R, R, R para receber a Clone Ball. Ela transforma sua bola em três.

Bola gigante

Na sua vez, pressione L, L, R, R, L, R para receber a Mega Ball.

Elefante branco

Na sua vez, pressione os botões R, R, R, L, L, L para receber a White Dwarf Ball. Ela aumenta o peso e o impacto das bolas.

Castlevania 2 Belmont's Revenge — GB

Passwords

Depois do castelo de Cristal: vela, coração, coração, bola
Depois do castelo de plantas: coração, coração, vazio
Depois do castelo de pedra: coração, coração, bola, vazio
Castelo do Drácula: coração, bola, vela, vazio
Começar com dez vidas: vela, vela, coração, coração

Krusty's Super Fun House — SNES

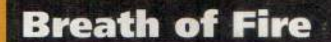
Fase 2	BARTMAN
Fase 3	SMITHERS
Fase 4	SNOWBALL
Fase 5	JEBEDIAH

Pokémon Amarelo — Game Boy

Onde encontro o Alakazam?

Adelson
Via e-mail

1. Primeiro, você deverá possuir um Abra. Se não tiver um, vá até a Rota 5 e capture um. Ele é difícil de ser capturado, pois costuma se teleportar. Tenha paciência.
2. Treine-o até o nível 16, para evoluir para Kadabra.
3. Troque o seu Kadabra com um amigo que possua uma das outras versões de Pokemón, através do Cabo Game Link.
4. Durante a transferência, o Kadabra evoluirá para Alakazam.



Breath of Fire — SNES

Como faço para chegar à cidade de Winsdom?

Thiago Samuel
Via e-mail

Após derrotar SlimeX no Castelo de Nabal, você automaticamente verá o General velejando na cidade de Prima. Vá para Prima e fale com o proprietário da Guilda, para saber mais sobre os Arcanos. Fale com o homem velho, que está deitado na cama, no último andar da Guilda para pegar a estátua (aperte o botão A na cama do homem para pega-lá). Volte para Arad, dentro do deserto, e entre na cidade de Winsdom (essa cidade fica se movendo no deserto, próximo à cidade de Arad).

Kirby 64: The Crystal Shards — N64

Como pegar o último cristal da terceira fase de Aqua Star? Eu sei que tenho de usar a combinação Pedra e Cortador e flutuar até o cristal, mas eu não consigo alcançá-lo.

Arthur Evanil Zanelatto e Silva
Vinhedo/SP

Após derrotar o grande pássaro verde (para ganhar o segundo Crystal), caia no buraco da sala desse monstro. Durante a queda, você conseguirá ver o cristal. Quando descer na água, use a combinação Pedra + Bumerangue para quebrar a parede verde e marrom que está rachada. Vá para a esquerda e entre nessa nova área, depois pule na plataforma (onde há uma vida) e use o poder da Pedra + Bumerangue, até o Kirby se transformar num Hamster (Isso só acontece de vez em quando. Você precisará tentar várias vezes até ele se transformar). Suba a parede, colocando o direcional nela e apertando o botão A para subir até onde está o cristal.

Como faço para pegar o segundo cristal da terceira fase do quarto mundo?

Edgard Lazareno - Pindamonhangaba/SP

Do começo desse estágio, siga para a direita até encontrar a garota Adeleine pintando um quadro. Memorize esse desenho e continue andando pelo estágio até encontrar um grande quadrado com blocos-estrelas. Repita nesses blocos-estrelas o mesmo desenho que Adeleine pintou antes. Se fizer certo, o cristal surgirá.



Pokémon Gold & Silver — GBC

O que acontece se capturar todos os Unown? Como o Togepi evolui para um estágio superior?

Claudio Parreira
Via e-mail

Capturar todos os Unown apenas permite que você complete a Unowndex, uma espécie de Pokéagenda própria dessas criaturas. Quanto à evolução do Togepi, você tem duas opções: ou você o evolui até o nível 51, ou faz com que ele fique feliz (leve-o até o salão de beleza em Goldenrod e não deixe que ele morra nunca nas batalhas).

Tem dúvida em algum game Nintendo? Encalhou num trecho difícil de um jogo? Mande sua pergunta para nossos pilotos! Escreva para PERGUNTE AOS PILOTOS NINTENDO WORLD Rua Maracaí, 185, Aclimação CEP: 01534-030 – São Paulo, ou mande um e-mail para pilotos@nintendoworld.com.br. As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.

GALLERY

MEGA MAN

O robô azul mais famoso do mundo surgiu a partir de um projeto de desenvolvimento de robôs feito por dr. Light e dr. Wily, que trabalhavam juntos num laboratório. Porém, mal sabia dr. Light que seu colega havia enlouquecido. Criara um plano diabólico para dominar o mundo utilizando a fórmula de fabricar robôs que inventara com seu ex-colega.

Acreditando no potencial de seu robô mais poderoso, Mega Man, dr. Light deu uma ordem só ao azulzinho: acabar com o plano de dr. Wily de uma vez por todas, o que não foi (e ainda não é) tarefa fácil. Clássico absoluto da Capcom, até hoje Mega Man é reconhecido por muitos gamemaníacos como personagem-símbolo dos games de ação e plataforma.

Games Nintendo que participou

Mega Man	NES	1987
Mega Man II	NES	1988
Mega Man III	NES	1990
Mega Man IV	NES	1991
Mega Man	Game Boy	1991
Mega Man V	NES	1992
Mega Man II	Game Boy	1992
Mega Man III	Game Boy	1992
Mega Man VI	NES	1993
Mega Man IV	Game Boy	1993
Mega Man X	Super NES	1993
Mega Man V	Game Boy	1994
Mega Man Soccer	Super NES	1994
Mega Man VII	Super NES	1995
Mega Man X2	Super NES	1995
Mega Man X3	Super NES	1996
Rock Man & Forte*	Super Famicom	1998
Mega Man 64	Nintendo 64	2001
Mega Man EXE	G. Boy Advance	2001

* (somente no Japão)

Nome: Mega Man (Rock Man, no Japão)
Principais aliados: Rush, dr. Light, dr. Cossack, Proto Man, Tango, Zero, Bass (Forte)
Eternos inimigos: dr. Wily, Sigma, e mais uma infinidade de robôs com os nomes terminados em "Man"
Profissão: defensor do planeta
Habilidades especiais: Hadouken (Fire Ball), Shouryuken (Dragon Punch), e roubar armas e habilidades dos robôs inimigos.


HERÓI
WWW.HEROI.COM.BR
ERAM OS DEUSES HEROINAUTAS???


notícias, cinema, TV, quadrinhos, interatividade, música, downloads


O HERÓI AQUI É VOCÊ
HERÓI
WWW.HEROI.COM.BR